

THE INTERNATIONAL TABLE TENNIS FEDERATION

ESTRATTO DEI REGOLAMENTI PER I GIOCATORI

La I.T.T.F. incoraggia la riproduzione delle informazioni contenute nei suoi manuali a condizione che ne sia menzionata la fonte.

Traduzione di: Ettore Attanà

Indice

1 Introduzione

1.1 Generale

1.2 Terminologia

2 Le attrezzature di gioco

2.1 Il tavolo

2.2 La rete e i suoi supporti

2.3 La pallina

2.4 La racchetta, il controllo della racchetta e delle sue coperture

3 Ritardo nel presentarsi nella Sede di Gioco o Rinuncia a disputare un Incontro o a continuare la Gara

4 Formalità precedenti l'ingresso sul Campo di Gara

5 L'ingresso sul Campo di Gara

5.1 I preliminari

5.1.1. Il saluto

5.1.2 Il controllo dell'identità dei Giocatori

5.1.3 La panchina

5.1.4 Il controllo delle racchette dei Giocatori

5.1.5 Il controllo dell'abbigliamento dei Giocatori

5.1.6 Il sorteggio

5.1.7 Il riscaldamento

6 L'Incontro (Match)

6.1 La partita (Game)

6.1.1 Il servizio

6.1.2 Pallina in "gioco": inizio e fine dello scambio

6.1.3 Il Let

6.1.4 Il punto

6.1.5 La conclusione della partita (Game)

6.2 La conclusione dell'Incontro (Match)

7 La continuità di gioco

7.1 Intervalli di gioco

7.1.1 Godere di un breve intervallo

7.1.2 Godere di una pausa di 1 minuto

7.1.3 Richiesta del Time Out

7.1.4 Abbandono dell'Area di gioco

7.2 Perdite di tempo

7.3 Interruzioni per danni agli impianti e alle attrezzature di gioco

7.3.1 Danni agli impianti di gioco

7.3.2 Danni alle attrezzature di gioco

7.4 Sospensione di emergenza del gioco durante una partita

7.5 Infortuni, incidenti, malanni

8 L'Expedite System

9 L'abbigliamento dei Giocatori

10 Raccomandazione ai Giocatori

11 Consigli ai Giocatori

12 Comportamento dei Giocatori, Allenatori e Assistenti

13 Pubblicità

14 Calcolo della Classifica nelle Gare a Gironi

15 Contestazioni e ricorsi

16 Sanzioni

17 La Commissione Atleti

1 Introduzione

1.1 Generale

Le informazioni contenute in questo Libretto sono ricavate, dopo essere state liberamente tradotte in Italiano, dai seguenti Manuali I.T.T.F. scritti in lingua ufficiale Inglese (1.4.1.7 COS):

Costituzione I.T.T.F. (COS)

Leggi del Tennis da Tavolo (LTT)

Regolamenti per le Competizioni Internazionali (CIB)

Regolamenti per le Competizioni Mondiali Olimpiche e Paraolimpiche (CIM)

Manuali per gli Ufficiali di Gara (HMO)

Manuale per i Giudici Arbitri (HTR)

Direttive per il Controllo delle Racchette (DCR)

Direttive per le Coperture delle Racchette (DGR)

Esso dovrebbe essere considerato e, quindi, utilizzato esclusivamente come strumento di consultazione tutte le volte che un Giocatore sentisse la necessità di verificare se una sua convinzione, relativamente ad una certa norma, che altri interpretano diversamente, abbia una base di verità.

Ad esempio: in che posizione possono tenere la racchetta sia il Giocatore ricevente che quello servente in fase di esecuzione del servizio da parte di quest'ultimo ? La risposta, consultando questo libretto, è che essi, sia Servente che Ricevente, possono tenerla dove loro meglio aggrada, anche sotto il livello della superficie del tavolo o, addirittura, anche dietro la schiena. Sarà poi la battuta o la risposta alla battuta a determinare se lo scambio inizia e prosegue in modo regolare. Sono state espresse, su questo argomento, molte opinioni contrastanti.

Qualche Giocatore, giustamente, si è domandato se un Ufficiale di Gara si esprima con termini appropriati quando, alla fine di una "partita" terminata, ad esempio, per 11 a 9 dichiara, ad alta voce,: "Set vinto per 11 a 9 dal Giocatore X" (frase spesso, purtroppo, sentita).

Se andassimo a consultare questo Libretto si scoprirebbe che ha usato un linguaggio improprio perché il termine "Set" non esiste nel vocabolario della nostra disciplina sportiva (contrariamente al Tennis dove, invece, è regolarmente adottato in quanto facente parte di una fase dell'Incontro) e che, semmai, il termine "partita" nel Tennis da Tavolo, qualora volessimo pronunciarlo in lingua inglese, sarebbe "Game" e, di conseguenza, la giusta chiamata dell'Ufficiale di Gara è: "Game vinto per 11 a 9 dal Giocatore A", oppure, se si vuole, nelle Competizioni domestiche: "Partita vinta per 11 a 9 dal Giocatore A".

La I.T.T.F. ha la principale missione di promuovere e sviluppare il Tennis da Tavolo nel Mondo attraverso iniziative atte, fra l'altro, a garantire il rispetto e la dignità di ogni singolo Individuo che ha tutto il diritto di partecipare e operare in questo Sport disponendo di pari opportunità senza alcuna discriminazione (1.3.2 COS). Ha il compito inoltre di stimolare Giocatori, Allenatori e ogni altro Operatore che si occupi di Tennis da Tavolo affinché lo rappresentino positivamente all'esterno al fine di salvaguardarne e migliorarne l'immagine (1.4.1.11 COS).

I Giocatori devono avere la certezza della regolarità di svolgimento di un Incontro relativo a qualsiasi tipo di Competizione a prescindere dal suo livello e dalla località in cui esso si effettua.

A questo scopo sono state emanate delle Norme il cui contenuto è riassunto nei Sommari elaborati dalla Commissione I.T.T.F. Arbitri e Giudici Arbitri (U.R.C.) e nei Manuali redatti dalla Federazione Internazionale Tennis da Tavolo (I.T.T.F.)

La I.T.T.F. promuove la traduzione e la divulgazione dei testi standard, di norma scritti in lingua Inglese, relativi alla Costituzione alle Leggi e ai Regolamenti del Tennis da Tavolo (1.4.1.6, 1.4.1.7 COS) purchè ne sia verificata l'attendibilità.

I Giocatori, durante tutta la durata di una Competizione, sono sotto la giurisdizione del Giudice Arbitro dal momento del loro arrivo nella Sede dove essa si svolge fino a quando la lascino. Il luogo di allenamento è considerato parte integrante della Sede di Gara (4.1.4 HMO).

Un Incontro si deve svolgere con la massima autorità e coerenza da parte dell'Ufficiale di Gara che, però, deve comportarsi nei confronti dei Giocatori in modo imparziale (4.1.2 HMO). Un buon rapporto tra Ufficiale di Gara e Giocatore è importante e auspicabile purchè si dimostri distaccato e bilanciato e impostato sulla buona educazione reciproca e non appaia eccessivamente amichevole soprattutto quando questo rischi di sconfinare in un vero e proprio atteggiamento confidenziale che possa essere interpretato dal Giocatore stesso, o dal suo Avversario, o solo sembrare, anche se in modo velato, espressione di parzialità e favoreggiamento (4.8.3 HMO).

Quando è possibile spetta all'Ufficiale di Gara cercare di risolvere, autonomamente, d'accordo con i Giocatori, ogni eventuale imprevisto sopraggiunga durante un Incontro, purchè ciò non comporti la sospensione del gioco. Altrimenti è necessario ricorrere all'intervento del Giudice Arbitro il quale può decidere di sospendere la Gara fino a quando le condizioni di gioco non siano ripristinate oppure trasferirla su un altro tavolo, a meno che le irregolarità non risultino così esigue che, sempre d'accordo con i Giocatori, non si decida di ignorarle e riprendere l'Incontro malgrado manchino le condizioni ideali (5.3 HMO).

Se, in una Competizione, si decida di apportare delle variazioni, anche minime, ai Regolamenti, esse devono essere espressamente richiamate nei Moduli di Iscrizione che un Giocatore o la sua Società devono sottoscrivere in modo da conoscerle in anticipo e, attraverso questa sottoscrizione, dichiarare di averne capito e accettato il contenuto laddove vengono ritoccati i Regolamenti in modo tale che la Competizione possa aver luogo nel rispetto di tali modifiche (3.1.2 HMO).

1.2 Terminologia

Federazione

Nei Regolamenti Internazionali il termine Federazione, riferito alle Federazioni Nazionali, viene sostituito dal termine "Associazione" (Association), ad eccezione della Federazione Continentale che continua a chiamarsi Continental Federation e quella Mondiale che si chiama, appunto, International Tennis Table Federation (I.T.T.F.).

2 Le attrezzature di gioco

2.1 Il tavolo

La superficie del tavolo deve essere rettangolare, lunga 2,74 metri e larga 1,525 metri e deve poggiare su un piano alto 76 cm. sopra il livello del pavimento (2.1.1 LTT). Non sono compresi,

perché non fanno parte della sua superficie, i lati verticali del tavolo (2.1.2 LTT). Essa deve essere fatta di materiale in grado di consentire alla pallina un rimbalzo uniforme di circa 23 cm. quando è in caduta verticale da un'altezza di 30 cm (2.1.3 LTT).

La superficie del tavolo, inoltre, deve essere di colore uniformemente scuro e opaco ma con una linea laterale bianca di 2 cm. di larghezza lungo tutti i 4 bordi (2.1.4 LTT). Si divide in 2 parti uguali, separati da una rete verticale parallela alle 2 linee bianche di fondo, che deve essere continua in modo da osservare l'intera area dei 2 campi che separa (2.1.5 LTT).

Nel doppio, ogni campo è diviso in 2 semicampi da una linea bianca centrale di 3 mm. di larghezza che corre parallela alle linee laterali. Questa linea bianca centrale deve essere considerata a tutti gli effetti parte integrante di ciascuna metà campo (2.1.6 LTT).

Le gambe del tavolo, in una Gara fra Giocatori disabili su sedia a rotelle, devono stare almeno a 40 centimetri all'interno della sua linea di fondo (3.2.1.4 CIB).

2.2 La rete e i suoi supporti

Il complesso "Rete" è composto, oltre che dalla stessa rete, dalla sua cordicella, dai 2 paletti di sostegno e dai morsetti di aggancio al tavolo (2.2.1 LTT).

La cordicella della rete è, alle sue estremità, attaccata ai 2 paletti, posizionati a 15,25 cm. dalla linea laterale (2.2.2 LTT), che fanno da sostegno verticale e che elevano la rete a 15,25 cm. di altezza. (2.2.3 LTT).

La base della rete, lungo l'intera sua lunghezza, deve essere il più vicino possibile alla superficie di gioco e gli estremi di essa il più possibile vicini ai paletti (2.2.4 LTT).

L'altezza della rete e la tensione della sua cordicella vengono controllate dall'Ufficiale di Gara o dal suo Assistente, quando c'è, prima dell'Incontro e all'inizio di ogni Incontro se trattasi di una Gara a Squadre (5.5 HMO).

Non è poi sufficiente stimare la tensione della cordicella della rete semplicemente toccandola con la mano tanto è vero che alcune Aziende hanno prodotto specifici apparecchi misuratori, oltre che dell'altezza della rete anche della tensione della sua cordicella.

Essi pesano 100 grammi, hanno 2 livelli, uno da 15,25 cm. destinato a misurare l'altezza della rete e l'altro un cm. in meno (14,25 cm.) destinato a misurare la tensione della sua cordicella.

Questo apparecchio (di metallo rispetto al tradizionale misurino in plastica) che svolge entrambe queste due funzioni, se appoggiato in mezzo e sulla cima della rete dove è collocata la sua cordicella, con il livello più basso (quello da 14,25 cm.) deve sfiorare, con la sua base, affinché venga accettata la giusta tensione della cordicella, la superficie del tavolo (5.5 HMO)).

2.3 La pallina

La pallina deve essere sferica con un diametro di 40 mm. (2.3.1 LTT).

La pallina deve pesare 2,7 grammi (2.3.2 LTT).

La pallina deve essere fatta di celluloidi o materiale di plastica equivalente e deve essere opaca e di colore bianco o arancio (2.3.3 LTT).

È compito dell'Ufficiale di Gara verificare che il tipo di pallina usato per la Gara abbia il marchio di fabbrica e il colore previsto dal Programma di gara. Non è previsto usare palline diverse per la stessa Competizione anche se ci fosse il nulla osta da parte di tutti i Giocatori. Ogni tentativo fatto da un Giocatore di sostituire la pallina con un'altra è considerato comportamento scorretto e passibile quindi di provvedimenti a suo carico (6.1.1 HMO).

2.4 La racchetta, il controllo della racchetta e delle sue coperture

La racchetta può essere di qualsiasi dimensione, forma e peso ma il suo telaio, in entrambe le sue due facce, deve essere piatto e rigido (2.4.1 LTT)..

Almeno l'85% dello spessore del telaio deve essere di legno naturale; uno strato adesivo composto da materiale fibroso come la fibra di carbonio, fibra di vetro o carta compressa può rinforzarlo purchè questo rinforzo non rappresenti più del 7,5% del suo spessore o 0,35 millimetri del totale quale dei due è il minore (2.4.2 LTT).

Le due facce del telaio, usate per colpire la pallina possono essere ricoperte sia da ordinaria gomma puntinata, con puntini esterni aventi uno spessore totale, compreso lo strato adesivo, non superiore a 2 millimetri o con gomma sandwich, puntinata dentro o fuori, avente comunque uno spessore totale, compreso lo strato adesivo, di non più di 4 millimetri (2.4.3 LTT, 2.4.3.2 LTT).

La gomma puntinata normale è un singolo strato di gomma non cellulare, naturale o sintetica i cui puntini sono distribuiti in modo uniforme sulla sua superficie con una densità di non meno di 10 per centimetro quadrato e non più di 30 per centimetro quadrato (2.4.3.1 LTT).

La gomma sandwich è un singolo strato di gomma cellulare coperta da un singolo strato esterno di puntini il cui spessore non deve andare oltre i 2 millimetri (2.4.3.2 LTT).

Il materiale gommoso che copre le due facce del telaio deve estendersi su tutta la superficie di esse ma non può andare oltre questa eccetto la parte più vicina al manico, quella che, normalmente, viene impugnata dalle dita, che può rimanere scoperta oppure ricoperta di altro materiale (2.4.4. LTT).

Il telaio, sia nella parte interna che nelle due facce esterne usate per colpire la pallina, deve essere di spessore uniforme (senza conche né avvallamenti) (2.4.5 LTT).

Le due facce esterne del telaio, sia ricoperte che non, devono presentarsi opache e di colore rosso da una parte e nero dall'altra (2.4.6 LTT).

La gomma deve essere incollata al telaio con un composto che non abbia subito alcun trattamento di natura chimica o altro non consentito (2.4.7 LTT).

Leggere imperfezioni della superficie delle due facce del telaio (che non siano evidenti conche o avvallamenti) o leggere variazioni dell'uniformità del colore dovute a danni accidentali durante l'uso, sono tollerate purchè non ne cambino significativamente le caratteristiche di base (2.4.7.1 LTT).

Prima dell'inizio dell'Incontro (Match) o qualora la racchetta venga sostituita durante l'Incontro, il Giocatore deve mostrarla, se richiesto, al suo Avversario e all'Ufficiale di Gara affinché il primo la accetti e il secondo ne autorizzi l'uso (2.4.8 LTT).

Nelle Competizioni dove si applicano le Regole Internazionali la copertura della racchetta deve essere del tipo autorizzato dalla I.T.T.F.. Queste coperture devono riportare sia il logo I.T.T.F. sia il logo del Produttore ed il Giocatore deve incollarle sul telaio in modo che questi tratti caratteristici siano chiaramente visibili e individuabili dall'Ufficiale di Gara (7.1.2 HMO).

Le coperture della racchetta devono essere usate così come rilasciate dal Produttore e autorizzate dalla I.T.T.F. attraverso il loro inserimento nella lista L.A.R.C. (Lista I.T.T.F. delle Coperture Autorizzate della Racchetta) e non possono essere trattate dal Giocatore in alcun modo, sia sotto l'aspetto fisico che quello chimico per modificarne le proprietà originali e le loro caratteristiche quali, ad esempio, l'attrito, il colore, la lucentezza ecc. (7.1.3 HMO, 3.2.1.3 CIB)

Gli incollaggi delle coperture sul telaio della racchetta non devono avvenire attraverso l'utilizzo di solventi volatili composti dannosi che non sono più autorizzati dalla I.T.T.F. che ha diffidato tutti gli addetti ai lavori al loro utilizzo, e, quindi, anche i Giocatori che lo faranno a loro rischio e pericolo di pesanti sanzioni.

A cominciare dal 2008 I.T.T.F. infatti ha deciso tolleranza zero sui programmi e protocolli di verifica dell'incollaggio delle racchette, inizialmente utilizzando l'"E-nez" che è un apparecchio tradizionale di controllo per poi passare al più sofisticato "Mini-RAE" che verifica in modo certo che tutte le racchette che superano il suo controllo sono autorizzate ad essere utilizzate in quanto le relative gomme sono incollate senza l'utilizzo di componenti nocivi (7.2.2 HMO).

Nelle Competizioni più importanti viene costituito un Centro Controllo Racchette nel quale le racchette dei Giocatori vengono analizzate per verificare la presenza di sostanze volatili dannose proibite, oltre che per controllarne lo spessore, l'uniformità, la lucidità ecc. Normalmente ciò viene fatto dopo una Gara ma, dai quarti di finale in poi, esse vengono controllate prima che l'Incontro abbia inizio (7.2.3 HMO).

Le racchette che non superano l'esame del controllo prima dell'Incontro vengono trattenute ed il Giocatore, se vuole iniziare la Gara, è obbligato ad utilizzare una racchetta diversa da quella trattenuta che, se non ci fosse il tempo di controllarla a sua volta prima dell'Incontro, dovrà essere controllata subito dopo l'Incontro. Una racchetta che risulterà regolare al controllo sarà dichiarata tale e consegnata all'Ufficiale di Gara, dentro un sacchetto di carta, con l'indicazione del nome del Giocatore, che è il metodo per dichiarare abilitata la racchetta ad essere utilizzata per l'Incontro (7.2.4 HMO).

Se una racchetta non supera il test dopo l'Incontro metterà il Giocatore che l'ha utilizzata nella condizione di essere penalizzato così come previsto dal Regolamento in vigore a partire dai Campionati del Mondo del 2010 (7.2.5 HMO).

Tutti i Giocatori possono far controllare la propria racchetta in modo volontario senza incorrere in alcuna penalizzazione nel caso questa dovesse risultare irregolare prima dell'inizio dell'Incontro (7.2.6 HMO).

3 Ritardo nel presentarsi nella Sede di Gioco o rinuncia alla disputa di un Incontro o a continuare la Gara

L'osservanza degli orari e dei tempi pianificati per lo svolgimento di un Incontro è importante per la migliore schedulazione delle Gare, per cui è necessario che i Giocatori (soprattutto coloro che lo fanno per carattere e, qualche volta, anche di proposito) evitino le cattive abitudini di trovare ogni scusa per rallentare il gioco allungando, in ogni occasione, la durata delle loro soste ma, tuttavia, è auspicabile un minimo di tolleranza per evitare che rigidi interventi di sollecitazione a riprendere una Gara, per contenere questi ritardi, sortiscano un effetto opposto cioè quello di allungarne piuttosto che diminuirne i tempi (1.8.1 HTR).

I Giocatori dovrebbero evitare di arrivare in ritardo sul Campo di Gara per consentire il rispetto dei tempi pianificati dal Programma di Gara, pena la squalifica. E' importante inoltre che non ci siano discriminazioni tra i Giocatori più quotati e gli altri in modo che sia evidente l'imparzialità di chi programma la Gara.

Una squalifica per un'assenza o un arrivo con eccessivo ritardo ad un Evento non significa automaticamente una squalifica anche per le Gare successive anche perché, ad esempio, un'assenza potrebbe essere giustificata da improvvisa indisposizione o, comunque, dipendente da eventi al di fuori di ogni possibile controllo (1.8.2 HTR).

Il ritardo nel presentarsi sul campo di Gara o, addirittura, il non presentarsi affatto, è spesso dovuto ad un annuncio che non è stato fatto in modo chiaro e perfettamente udibile. Malgrado si faccia ogni sforzo per rispettare gli orari e la sequenza degli Incontri una Competizione è spesso così dinamica da essere soggetta a inevitabili modifiche in corso d'opera per cui, nel valutare le responsabilità e prima di procedere a delle penalizzazioni, occorre accertarsi se non ci siano stati contrattempi non imputabili ai Giocatori, agli Allenatori o ai Capitani delle Squadre.

Notizie trasmesse a voce o con schiacciatine d'occhio o a gesti non sono certo modalità serie di comunicazione; è utile e auspicabile, invece, che qualsiasi novità o modifica al Programma venga trasmesso per iscritto personalmente ai Giocatori e ai loro Assistenti, in aggiunta al Comunicato Ufficiale esposto all'albo (1.8.3 HTR).

Se un Giocatore rinuncia, per qualsiasi ragione, a proseguire la Competizione dopo aver completato un Incontro, è come se questo Incontro lo abbia perso e quindi come se non lo avesse giocato per cui il suo Avversario sarà considerato vincitore a tutti gli effetti (1.8.4 HTR).

4 Formalità precedenti l'ingresso sul Campo di Gara

I Giocatori non possono scegliere la pallina dentro l'Area di Gioco ma, se viene loro concessa questa opportunità, essi devono farlo prima del loro ingresso nell'Area di Gioco. Per la disputa dell'Incontro essi, se non hanno concordato in precedenza, di comune accordo, con l'Ufficiale di Gara, fuori dall'Area di Gioco, quale pallina usare devono accettare quella che, casualmente, ha scelto l'Ufficiale di Gara tra quelle messe a sua disposizione dalla Direzione della Gara, di marchio e colore previsto per quella Competizione (3.4.2.1.1 CIB, 3.4.2.1.2 CIB, 6.2.1 HMO).

In occasione dell'eventuale scelta delle palline è opportuno, per l'Ufficiale di Gara, occuparsi anche di verificare il colore delle magliette indossate dai Giocatori in modo da evitare perdite di tempo dopo l'ingresso dei Giocatori nell'Area di Gioco (APP. F HMO).

I Giocatori della stessa Squadra o della stessa Coppia che siano della stessa Società, in caso di Doppio, devono indossare magliette uguali fra loro e i loro Avversari magliette uguali fra loro ma di

chiari colori differenti. L'Ufficiale di Gara, qualora non riuscisse a dirimere da solo eventuali problemi ad esse connessi, riferisce, coinvolgendolo, al Giudice Arbitro (APP. A/2 HMO).

Tutti i bagagli a mano o altri effetti personali dei Giocatori devono essere sistemati al di fuori dell'Area di Gioco (APP. F HMO).

5 L'ingresso sul Campo di Gara

5.1 I preliminari

5.1.1 Il saluto

Di solito i Giocatori, una volta all'interno dell'Area di Gioco, si affiancano agli Ufficiali di Gara per le presentazioni ufficiali, se ci sono, stringendosi poi la mano prima di intraprendere le operazioni preliminari di inizio Incontro.

5.1.2 Il controllo dell'identità dei Giocatori

Se non è stato fatto in precedenza è necessario verificare, prima del riscaldamento, l'identità dei Giocatori il cui nome e numero è indicato nel referto di gara, oltre che, almeno sicuramente il numero, attaccato sul retro della maglietta (APP. A/5 HMO).

5.1.3 La panchina

In un Incontro Individuale è necessario che venga individuato l'Assistente di ognuno dei Giocatori, se c'è. In un Incontro a Squadre preoccuparsi di accertarsi che il numero di Persone autorizzate a sedersi in panchina non superi quello consentito dalla Direzione Gara (APP. A/8 HMO).

5.1.4 Il controllo delle racchette dei Giocatori

L'Ufficiale di Gara deve controllare la racchetta che il Giocatore intende utilizzare prima dell'inizio del riscaldamento che precede l'Incontro in modo da evitare inutili ritardi all'inizio della Gara. Anche l'Avversario ha il diritto di verificare la racchetta che viene usata dal Giocatore (7.3.1 HMO).

Se l'Ufficiale di Gara dichiara, durante il controllo prima del riscaldamento, che la racchetta è irregolare deve spiegarne il motivo al Giocatore. Se il motivo addotto, ad esempio, è quello che la copertura della racchetta ha uno spessore superiore alla norma, il Giocatore potrebbe opporsi a questa decisione. A questo punto la questione viene sottoposta al Giudice Arbitro la cui decisione diventa inappellabile. Come pure qualora un Giocatore contestasse la regolarità della racchetta del suo Avversario che l'Ufficiale di Gara, invece, considerasse regolare, il quesito verrebbe sottoposto al Giudice Arbitro la cui decisione è definitiva (7.3.2 HMO).

5.1.5 Il controllo dell'abbigliamento dei Giocatori

Il controllo dell'abbigliamento del Giocatore viene fatto all'interno dell'Area di gioco qualora non sia già stato fatto prima dell'ingresso in questa (APP. F HMO)

5.1.6 Il sorteggio

Il diritto di scegliere l'ordine iniziale di battuta del servizio, della ricezione e della scelta da che parte del campo stare deve essere il risultato di un sorteggio che viene fatto di solito attraverso il lancio di una monetina o di un dischetto avente due facce distinte, l'una di colore rosso e l'altra di colore verde che stabilisce chi può scegliere se servire, ricevere e quale campo scegliere. (2.13.1 LTT, 14.1.1 HMO).

Un Giocatore o una Coppia che hanno scelto di servire o ricevere per primi o di iniziare la partita (Game) da una parte o dall'altra del campo danno il diritto all'Avversario o alla Coppia avversaria di fare una scelta consequenziale nel senso che, se l'uno (Giocatore) o se l'una (Coppia) scelgono di servire per primi l'Avversario o la Coppia avversaria scelgono da che parte di campo stare; se l'uno (Giocatore) o se l'una (Coppia) scelgono di ricevere per primi, perché decidono di cedere il servizio, anche in questo caso l'Avversario o la Coppia avversaria scelgono da che parte di campo stare; questo per il principio che entrambi, Giocatori o Coppie, hanno diritto ad una scelta (2.13.2 LTT, 14.1.2 HMO).

5.1.7 Il riscaldamento

I Giocatori possono fare degli scambi per scaldarsi per un massimo di 2 minuti solo immediatamente prima della Gara ma non durante gli intervalli. Questo periodo di riscaldamento non può prolungarsi senza il permesso del Giudice Arbitro (3.4.3.1 CIB).

6 L'Incontro (Match)

6.1 La partita (Game)

6.1.1 Il servizio

Alla fine del riscaldamento inizia la prima partita (Game) attraverso il servizio che viene effettuato dal Giocatore che, per via del sorteggio, si è aggiudicato questo diritto.

Il servizio inizia nel momento in cui la pallina, ferma e libera sul palmo aperto della mano libera del Giocatore autorizzato a servire durante il suo turno di servizio, viene lanciata da questi verso l'alto (2.6.1 LTT).

E' meno importante la precisa curvatura della mano libera di chi serve piuttosto invece che la pallina resti assolutamente libera sul palmo della mano (10.2.1 HMO).

E' responsabilità del Giocatore servente essere corretto nella sua azione di servizio sapendo che una battuta di servizio, fatta ai margini della legalità, può essere sempre suscettibile di penalizzazione (10.5.3 HMO).

L'applicazione pratica delle Regole del servizio è difficile; proprio perché essa è complicata si rischia che vengano privilegiati solo gli aspetti più semplici da evidenziare. Per superare questo condizionamento sia l'Ufficiale di Gara che i Giocatori, nel loro stesso interesse, dovrebbero mettersi bene in mente le diverse esigenze che il Legislatore si è fissato nel pretendere il meticoloso controllo del servizio che non deve essere visto come un'interferenza ostinata al naturale svolgimento dell'Incontro bensì come una garanzia della sua regolarità nella fase più delicata dello scambio (10.1.1 HMO).

Per avere la certezza che la pallina sia assolutamente libera sul palmo della mano libera del Giocatore servente si deve pretendere che questa sia posizionata al di sopra del livello della

superficie di gioco (2.6.4 LTT). Non è obbligatorio che la mano libera del Giocatore servente resti ferma, purchè resti sempre posizionata sopra il livello della superficie di gioco, altrimenti il servizio non è valido (10.4.1 HMO), e portata in alto con un movimento rapido del braccio che lancia la pallina (10.2.2 HMO).

La pallina, e non necessariamente l'insieme della mano libera, deve inoltre restare dietro la linea di fondo del tavolo del Giocatore servente dall'inizio del servizio fino a che viene lanciata in alto (2.6.4 LTT). Solo in tal modo il Giocatore può colpirla con la sua racchetta a condizione che essa, comunque, fino a quando viene colpita, sia rimasta sempre dietro la linea di fondo del tavolo (10.2.3 HMO, 10.4.1 HMO).

Il Giocatore autorizzato a servire, durante il suo turno di servizio, lancia la pallina verso l'alto, il più vicino alla verticale, e ad una distanza minima di ascesa di almeno 16 cm. (come l'altezza della rete) (10.3.2 HMO), senza impartire ad essa alcuna rotazione su se stessa e questa, dopo aver abbandonato il palmo della sua mano libera, senza aver nulla toccato, viene battuta, in fase di caduta, dalla racchetta. (2.6.2 LTT).

La vista della pallina, non deve, in fase di ascesa, essere ostacolata in alcun modo dal corpo del Giocatore o dalla mano che la lancia o da qualsiasi cosa questo o il suo Compagno, nel Doppio, possa indossare o portare e che il braccio libero del Giocatore che batte non si stia muovendo nello spazio tra la pallina e la rete non appena colpisce la pallina (2.6.5 LTT); questo sia per consentire al Giocatore che risponde di osservare il suo completo percorso (2.6.4 LTT) che all'Ufficiale di Gara per essere sicuro che il lancio sia stato fatto verso l'alto e non a lato o in diagonale e., in generale, per stabilirne la regolarità (2.6.6 LTT, 10.3.1 HMO, 10.5.1 HMO).

Mentre è previsto espressamente che la pallina deve stare al di sopra del livello della superficie del tavolo (10.4.1 HMO) nel momento in cui si effettua il servizio, non altrettanto espressamente è previsto che il Giocatore che riceve debba essere messo in condizione di poter vedere la racchetta del Giocatore servente per tutta la durata dell'azione di servizio per cui, al limite, il Giocatore servente potrebbe, legittimamente, iniziare l'operazione di servizio tenendo la sua racchetta nascosta sotto la superficie del tavolo o, addirittura, dietro le spalle (10.5.2 HMO).

In fase di caduta della pallina dalla verticale, rispetto al punto più alto della sua traiettoria (10.4.1 HMO), il Giocatore servente la colpisce facendola battere prima nella sua parte del tavolo e, a seguire, passando sopra o attorno alla rete, facendola rimbalzare sulla parte del tavolo del Giocatore ricevente. Nel doppio vale quanto detto sopra ma, in più, partendo dal lato destro del proprio campo, il Giocatore servente deve indirizzare la pallina, dopo averla fatta rimbalzare su questo lato, verso il lato destro del campo avversario in modo da farla rimbalzare colà (2.6.3 LTT).

E' responsabilità del Giocatore servente non ostacolare l'Ufficiale di Gara o il suo Assistente, se c'è, nella giusta valutazione della regolarità del servizio (2.6.6. LTT).

Se l'Ufficiale di Gara non fosse sicuro della regolarità di un servizio può, per la prima volta, interrompere il gioco ed avvertire il Giocatore servente senza penalizzarlo; ma ogni servizio successivo al primo, che ribadisse l'indisponibilità del Giocatore servente a servire in modo corretto, è suscettibile di un punto di penalizzazione a favore del Giocatore avversario (2.6.6.1, 10.6.1 HMO).

In ogni caso, se l'Ufficiale di Gara comunicasse, in modo informale, al Giocatore che il suo servizio è solo parzialmente accettabile senza che questi obietti alcunchè, nulla vieta che, se il

comportamento di questo Giocatore si deteriorasse ulteriormente nel corso della partita (Game), l'informalità del richiamo potrebbe a questo punto trasformarsi automaticamente in avvertimento.

Contrariamente alla normale credenza, infatti, anche se il Giocatore non è sempre in grado di capire se il richiamo sia di tipo formale o sostanziale, davanti ad un reiterato irregolare servizio, potrebbe comunque essere caricato di un punto di penalizzazione (10.6.3 HMO).

L'Ufficiale di Gara non ha la discrezionalità di ignorare un'infrazione alle Regole del servizio perché questa autonoma decisione potrebbe dare al Giocatore che serve un qualche vantaggio rispetto all'Avversario il che non è giustificabile. Passare sopra ad una trasgressione nella speranza che essa possa costituire un caso isolato e non ripetibile, potrebbe invece autorizzare il trasgressore a ripetere l'infrazione, magari in un momento critico dell'Incontro, campando poi la scusa che, dopo tutto, si tratti della prima irregolarità (10.6.4 HMO).

Eccezionalmente, l'Ufficiale di Gara potrebbe ammorbidire la sua posizione relativa alla richiesta di un servizio più corretto qualora l'osservazione è rivolta a un Giocatore affetto da disabilità (2.6.7 LTT).

Ciò può succedere, talvolta, soprattutto nelle Competizioni di Classe 1 e 2. La scheda di Classificazione Internazionale (I.C.C.) del Giocatore contiene una Sezione indicante tutti i limiti fisici di cui il Giocatore è affetto che potrebbero condizionargli, ad esempio, la capacità di eseguire correttamente un Servizio (10.6.5 HMO).

Negli Incontri di Singolare il Giocatore servente deve prima fare il servizio, il Giocatore ricevente deve successivamente rispondere al servizio e, dopo ciò, sia il Giocatore servente che il Giocatore ricevente, devono, in alternanza, rispondere al loro Avversario (2.8.1 LTT).

Negli Incontri di Doppio, il Giocatore servente fa il suo servizio, il Giocatore ricevente risponde al servizio, il Compagno del servente, a sua volta, replica e, a seguire, tocca rispondere al Compagno del ricevente. Dopodiché ognuno dei Giocatori, a turno, rispetta questa sequenza (2.8.2 LTT).

Quando, nel Doppio, i Giocatori competono su sedia a rotelle per via di una loro disabilità fisica, contro analoghi Avversari disabili, il Giocatore che serve fa il suo primo Servizio, il Giocatore che riceve risponde, dopodiché chiunque di loro può, indifferentemente, senza rispettare l'avvicendamento, rispondere alla giocata avversaria purché mantenga la propria posizione sul campo, che è delimitata dalla prosecuzione ideale della linea bianca verticale di mezzo, senza invadere la posizione del Compagno sia col corpo che con la sedia a rotelle. Se ciò dovesse succedere l'Ufficiale di Gara assegna il punto alla Coppia avversaria (2.8.3 LTT).

Il Servizio viene interrotto quando:

Il Giocatore che serve nasconde la pallina, anche se solo per un istante, dalla vista dell'Avversario (2.6.5 LTT).

Il Giocatore che serve lancia la pallina in alto facendola roteare su se stessa (2.6.2 LTT).

Il Giocatore che serve lancia la pallina in alto ma all'indietro invece che in corrispondenza o quasi della verticale (2.6. LTT).

Il Giocatore che serve lancia la pallina in modo che la sua verticale, in fase di lancio, risulti essere sopra la superficie del tavolo e non dietro la linea di fondo di questo (2.6.4 LTT).

Il Giocatore che serve trattiene il braccio libero della mano in modo da interporsi tra la pallina e la rete impedendo quindi in qualche modo la vista, per qualche istante, della pallina stessa da parte del Giocatore ricevente (2.6.5 LTT)..

Dopo ogni 2 punti acquisiti e contati, non importa da parte di chi, il Giocatore o la Coppia riceventi diventano, a loro volta serventi, e così si procede fino alla fine della partita (Game) e cioè al raggiungimento, da parte di uno dei Giocatori o della Coppia, dell'undicesimo punto o, nel caso di parità al raggiungimento, da parte di entrambi i Giocatori o Coppie del decimo punto, si renderà necessario il divario di 2 punti per stabilire il Vincitore della partita (Game) e l'alternanza del servizio, al raggiungimento del decimo punto da parte di entrambi i Giocatori o Coppie, non avverrà più ad ogni 2 punti ma ad ogni punto acquisito e contato (2.13.3 LTT)

In ogni partita (Game) di un Incontro (match) di Doppio, la Coppia che ha il diritto di servire per prima può scegliere chi dei due Giocatori inizi a servire e, nella prima partita (Game) dell'Incontro (Match), la Coppia ricevente può decidere chi dei due Giocatori riceva per primo. In ogni partita (Game) successiva, il primo Giocatore destinato a servire può essere scelto liberamente di volta in volta dalla Coppia servente, però il primo Giocatore della Coppia destinata a ricevere deve essere quello che aveva servito a lui, o a lei, nella partita (Game) precedente (2.13.4 LTT, 14.1.2 HMO).

In un Incontro (Match) di Doppio, ad ogni cambio di servizio, il Giocatore che prima riceveva deve ora servire e il Compagno di chi serviva prima deve ora ricevere (2.13.5 LTT, 14.1.3 HMO).

Il Giocatore o la Coppia che serviva nella prima partita (Game) deve ricevere nella partita successiva dell'Incontro (Match) e quest'alternanza si ripeterà per tutte le partite a seguire fino alla fine dell'Incontro (Match). Nel caso di parità, che richiedesse la disputa dell'ultima partita (Game) per la conquista dell'Incontro (Match), la Coppia che sta ricevendo, in questa partita (Game), al raggiungimento del quinto punto, non importa da quale Coppia raggiunto, cambierà l'ordine di ricezione (2.13.6 LTT, 14.1.2 HMO).

Il Giocatore o la Coppia che inizia a giocare su un campo la prima partita (Game) deve, in quella successiva, cambiarlo e così all'inizio di ogni partita (Game) finché l'Incontro (Match) non si conclude con un Vincitore o, nel caso di parità, che richiedesse la disputa della partita (Game) decisiva per la conquista dell'Incontro (Match), in quest'ultima partita (Game), al raggiungimento del quinto punto, non importa da quale Giocatore o Coppia raggiunto, si dovrà invertire il campo (2.13.7 LTT, 14.1.2 HMO).

Errore nell'ordine di battuta, di ricezione o di posizionamento in campo

La correzione dell'errore nell'ordine di battuta si basa su due principi: il primo prevede che, non appena l'errore viene scoperto, il Gioco viene fermato e viene ripristinato il turno o l'ordine corretto; il secondo prevede che ogni punto che è stato assegnato durante la persistenza dell'errore resta valido come se l'errore non ci fosse stato. Se l'Ufficiale di Gara si accorgesse dell'errore durante uno scambio dichiara subito il "Let" senza aspettarne la fine. (2.14.1 LTT, 2.14.3 LTT, 14.2.1 HMO).

Se un Giocatore o una Coppia non cambiano il campo all'inizio della nuova partita (Game) il gioco viene interrotto nel momento in cui l'Ufficiale di Gara se ne avvede collocando i Giocatori o le Coppie nel campo giusto pur confermando il punteggio fino a quel momento acquisito (2.14.2 LTT, 2.14.3 LTT, 14.2.1 HMO).

Il punteggio raggiunto nella partita (Game) determina chi deve servire o ricevere a seguire e, nel Doppio, la Coppia che deve servire o ricevere. Nel dubbio si verifica chi ha battuto per primo all'inizio di quella partita (Game) e da ciò si può stabilire l'ordine nel quale il gioco può riprendere (14.2.2 HMO).

L'Ufficiale di Gara, inoltre, nel Doppio, non può sapere chi servirà per primo all'inizio di ogni partita (Game) in quanto questa opzione è di libera scelta dei Giocatori della Coppia (14.2.2 HMO)

6.1.2 Pallina “in gioco”: inizio e fine dello scambio

La pallina si considera entrata “in gioco” dall'ultimo istante in cui staziona sul palmo della mano libera del Giocatore che, successivamente, la lancia verso l'alto per poi servirla intenzionalmente (2.5.2 LTT).

Prima di quel momento non si può parlare di pallina entrata “in gioco” (9.4 HMO).

Lo scambio è la fase durante la quale la pallina è “in gioco” (2.5.1 LTT).

Lo scambio è valido quando la pallina, battuta o risposta che sia, colpisce, non appena supera o gira attorno alla rete, la parte del campo avversario sia direttamente che dopo aver toccato la rete (2.7.1 LTT).

La pallina, durante uno scambio, deve essere colpita con la racchetta tenuta in mano oppure con la racchetta il cui manico è tenuto sotto il polso della mano (nel caso di disabilità di un Giocatore). Da qui ne consegue che il Giocatore che lascia cadere la sua racchetta durante uno scambio ma tenta comunque di restituire la pallina colpendola con la mano nella quale avrebbe dovuto tenere la racchetta non dà una giusta risposta perché la risposta giusta è quella che prevede la pallina colpita dalla racchetta impugnata dal Giocatore oppure, nel caso del Giocatore disabile, dalla racchetta il cui manico sta sotto il polso della mano che impugna la racchetta (9.2 HMO)

Per la stessa ragione il Giocatore non respinge regolarmente la pallina, durante uno scambio, se lancia la sua racchetta per colpirla perché la racchetta colpisce regolarmente la pallina solo se essa è impugnata dal Giocatore nel momento nel quale la pallina impatta la racchetta. Tuttavia, se un Giocatore trasferisse la sua racchetta da una mano all'altra, durante uno scambio, e di conseguenza colpisse alternativamente la pallina con la racchetta impugnata indifferentemente da una o l'altra mano, lo scambio risulterebbe valido perché la mano che tiene la racchetta è la “mano della racchetta” (9.3 HMO).

La pallina che, accidentalmente, scivola dalla mano libera del Giocatore servente prima che questi inizi a lanciarla, non può essere considerata ancora entrata “in gioco” e pertanto l'Avversario non ha diritto al punto a suo favore. Per la stessa ragione se il Giocatore sta sistemando la pallina sul palmo della sua mano libera e, mentre la tiene fissa in mano, cambia idea, ad esempio, sul tipo di servizio da effettuare che lo porta anche a cambiare la posizione del suo corpo, questa non può considerarsi entrata “in gioco” perché è entrata “in gioco” solo l'istante prima che essa lasci il palmo della mano libera del Giocatore servente, e pertanto il punto non può essere assegnato (9.5 HMO).

Una volta che la pallina è entrata “in gioco” essa rimane “in gioco” fino a che lo scambio non termina o con un “Let”, ossia con la dichiarazione dell'Ufficiale di Gara che essa è da rigiocare o con l'assegnazione di un punto (salvo che, naturalmente, nel caso di un punto di Penalizzazione) (2.5.2 LTT).

La pallina non può essere considerata fuori gioco solo perché essa va al di sopra del livello delle luci senza toccarle ma solo quando essa supera il campo dell'Avversario senza toccarlo (9.6 HMO).

C'è un' "ostruzione" della pallina quando un Giocatore la intercetta, mentre viaggia sulla superficie del tavolo, in modo evidente, tale per cui è chiaro che voglia impedire all'Avversario di proseguire lo scambio in modo regolare. In questo caso il Giocatore che la intercetta perde il punto. Non c'è invece "ostruzione" quando la pallina viene intercettata da un Giocatore dopo essere passata oltre la linea di fondo o oltre le linee laterali del tavolo o, comunque, oltre la superficie del tavolo, senza toccarla (9.7 HMO).

6.1.3 Il Let

Il Let è la fase dello scambio che si conclude senza l'assegnazione di un punto (2.5.3 LTT).

Il primo obiettivo del Let è quello di porre fine ad uno scambio a seguito di un sopravvenuto evento anomalo che si teme possa influenzare il suo giusto esito. Il Let può essere chiamato sia dall'Ufficiale di Gara e, quasi sempre, anche dal suo Assistente, quando c'è, (4.3.1 HMO). I motivi che possono spingere l'Ufficiale di Gara a chiamare questo segnale sono molteplici e tutti portano alla sospensione temporanea del gioco. (11.1.1 HMO).

Se il Giocatore ricevente crede che la pallina abbia toccato la rete in un possibile buon servizio può, talvolta, istintivamente, essere portato ad alzare il braccio o catturare la pallina o comunque chiedere all'Ufficiale di Gara di chiamare il Let. Se l'Ufficiale di Gara si convince che è in buona fede e, soprattutto, se anche il Giocatore servente non abbia nulla da obiettare può concedere il Let, ma deve comunque essere chiaro che egli non è obbligato ad aderire a questa richiesta per cui il Giocatore ricevente, se l'Ufficiale di Gara non chiama il Let, deve comunque rispondere alla battuta pena la perdita de punto (11.2.4 HMO).

Quando, durante il servizio, la pallina battuta dal Giocatore servente passa regolarmente sopra la rete e la tocca o tocca i suoi supporti rimbalzando comunque sul campo del Giocatore ricevente (2.9.1.1 LTT) il colpo è Let.

Stabilito infatti che il Servizio è valido fino a quando la pallina tocca la rete, il colpo è Let se essa, a seguire, tocca correttamente il campo del Giocatore ricevente o è impedita di toccarlo dal Giocatore ricevente o da suo Compagno (nel Doppio) durante il suo percorso verso quella parte del tavolo (2.9.1.1 LTT).

Se invece la pallina non solo non è impedita dal Giocatore ricevente o dal suo Compagno (nel Doppio) nel suo percorso verso la sua parte del campo ma non lo tocca affatto il punto viene assegnato a quest'ultimo (11.2.1 HMO).

Se sia l'Ufficiale di Gara che il suo Assistente, quando c'è, siano convinti che, a seguito di un servizio considerato regolare e di un rimbalzo regolare sul campo avversario, la pallina abbia toccato la rete, lo scambio è Let. Anche se vi fosse solo un piccolo sospetto che la pallina, dopo essere stata servita, abbia toccato la rete prima di rimbalzare regolarmente sul campo avversario, è opportuno chiamare il Let piuttosto che autorizzare la continuazione dello scambio perché c'è sempre il pericolo che uno dei due Giocatori abbia la stessa sensazione al punto da distrarsi, anche se solo mentalmente, dal gioco (11.2.3 HMO).

Un Let non può essere mai una chiamata preventiva. Infatti se un Giocatore cade o inciampa durante uno scambio o mentre cerca di riprendere posizione dopo uno scontro fortuito col

Compagno in una Gara di Doppio, non ha automaticamente il diritto al Let; è comunque possibile che l'Ufficiale di Gara decida di chiamare il Let in qualsiasi incidente di Gioco provocato da un Giocatore se però è certo di non arrecare svantaggio al suo Avversario (11.3.2 HMO).

Se un Giocatore ricevente è su sedia a rotelle per via di una disabilità, il servizio è Let se la pallina si arresta improvvisamente o ritorna dopo aver toccato la sua parte del tavolo, nella parte del tavolo del Giocatore servente o, comunque verso la rete in direzione del Giocatore servente o, nel Singolare, lascia la parte del tavolo del Giocatore ricevente, dopo averla toccata, uscendo chiaramente, però, dalle linee laterali (2.9.1.5 LTT).

Se, nel Singolare, in fase di servizio, la pallina, dopo aver battuto sul tavolo del Giocatore ricevente, si avvia verso la linea laterale, ma il Giocatore ricevente, su sedia a rotelle, la colpisce prima che la superi, dopo uno o due rimbalzi, lo scambio è considerato buono e non viene chiamato il Let (11.5.1 HMO).

Altre situazioni da Let:

Quando l'operazione di servizio è iniziata ma l'Arbitro si accorge che il Giocatore ricevente non è pronto (2.9.1.2 LTT). Tuttavia il fatto che il Giocatore ricevente non risponda non sempre giustifica il Let perché se è vero che realmente e fisicamente possa non essere pronto è altrettanto possibile che non sia pronto perché non è mentalmente disposto a rispondere ad un servizio che crede ricco di difficoltà. Per questo motivo i Giocatori, di norma, se non sono pronti, è opportuno alzino la mano (11.4.1 HMO).

Quando la fase di Servizio è iniziata ma l'Ufficiale di Gara si accorge di un disturbo proveniente dall'esterno dell'Area di gioco (ad esempio l'intrusione di una pallina proveniente da un'altra Area di gioco) fuori dal controllo dei Giocatori (2.9.1.3 LTT, 11.3.1 HMO).

Ogni infrazione alle Leggi e ai Regolamenti non comporta automaticamente la fermata del gioco che, comunque, se dovesse avvenire, può essere ripreso, procrastinandola, chiamando il punteggio.

Una segnalazione di infrazione diventa più facile da accettare se il gioco è fermo a scambio finito. Quando, invece, non ci sono motivi sufficienti per fermare il Gioco l'Ufficiale di Gara o il suo Assistente, quando c'è, devono comunque spiegare con segni o attraverso segnali standard (18.4.2 HMO) le ragioni della loro decisione.

Quando c'è un errore nell'ordine di servizio (2.9.2.1 LTT).

Quando scatta l'Expedite System (2.9.2.2 LTT).

Quando si vuole ammonire l'Allenatore o l'Assistente autorizzato (2.9.2.3 LTT).

Quando il servizio è di dubbia correttezza: l'Ufficiale di Gara alza la mano sopra la testa e ammonisce o penalizza di un punto (nel caso si tratti di secondo avviso) il Giocatore (2.9.1.1 LTT).

Quando il Giocatore che serve aspetta troppo tempo (servizio ritardato) per iniziare le operazioni di servizio (2.9.1.2 LTT – 11.4 HMO).

Quando, durante uno scambio, si vuole ammonire un Giocatore per qualsiasi scorrettezza compiuta, sia che si tratti della prima (cartellino giallo), sia che si tratti della seconda (cartellino giallo/rosso) o il suo Assistente (2.9.2.3 LTT).

Quando c'è un errore nell'assegnazione dei punti sul segnapunti.

Quando l'Ufficiale di Gara si accorge che il servizio spetta all'Avversario di colui che stava per servire o, nel doppio, al Compagno di colui che stava per servire oppure quando si accorge che i Giocatori hanno sbagliato la parte del campo di loro competenza (2.9.2.1 LTT).

Quando l'Ufficiale di Gara sospende il gioco e informa il Giudice Arbitro perché un Allenatore o un Consigliere è ritornato nell'Area di gioco dopo essere stato espulso in precedenza (2.9.1.4 LTT).

Il Let può essere chiamato anche dall'Assistente Arbitro, quando c'è, specialmente quando si tratta di segnalare la correttezza di un servizio oppure quando è impedito dal Giocatore servente di vedere chiaramente la correttezza del suo servizio, oppure se un Giocatore ritarda troppo a servire (servizio ritardato). (4.3.1 HMO).

Quando l'Ufficiale di Gara decide che un servizio non è corretto, cioè ad esempio quando il Giocatore servente impedisce di vedere il corretto movimento del suo corpo durante la sua esecuzione, oppure quando la situazione di gioco sia talmente disturbata da poter influenzare l'andamento dello scambio (4.3.2 HMO).

Quando l'Ufficiale di Gara ritenga che un Giocatore, un Allenatore o un Consigliere abbiano una condotta offensiva nei confronti dell'Avversario, del Pubblico o dello Sport in generale (2.9.2.4 LTT).

Quando l'Ufficiale di Gara ritenga che un suo Assistente, se c'è, abbia sconfinato nelle sue attribuzioni relativamente ad una decisione presa durante uno scambio, da Lui non condivisa, avendo maggiore autorità, piuttosto che sconfessarlo apertamente, chiama, diplomaticamente, un Let (4.2.3 HMO).

6.1.4 Il punto

Il punto, è una fase, quella finale, dello scambio che si estrinseca con la sua assegnazione ad uno dei due Giocatori, o Coppie, contendenti (2.10.1 LTT) (2.5.4 LTT).

L'assegnazione del punto da parte dell'Ufficiale di Gara non può avvenire per ragioni che non siano supportate dai Regolamenti. E' escluso, pertanto, che un punto venga assegnato ad un Giocatore per meriti diversi da quelli della conquista sul Campo di gioco o tolto per qualsivoglia altro motivo.

Fa eccezione l'assegnazione del punto di penalizzazione (17.3.1 HMO)

L'Ufficiale di Gara, comunque, deve essere sempre in grado di motivare la sua decisione relativa all'assegnazione del punto avendo come riferimento i soli Regolamenti e, in fase di decisione, ne passa sempre in rassegna, mentalmente, il loro contenuto (12.1.4 HMO).

Quando si assegna il punto

Il Giocatore che serve sbaglia il servizio: punto al Giocatore ricevente (2.10.1.1 LTT).

Il Giocatore che risponde sbaglia la risposta: punto al Giocatore servente (2.10.1.2 LTT).

La pallina, durante il servizio o durante la risposta al servizio, tocca un ostacolo diverso dal Net (il complesso della rete): punto al Giocatore che stava rispondendo a quel colpo (2.10.1.3 LTT).

La pallina, battuta o risposta, passa sopra il campo avversario e va oltre la linea di fondo senza toccarlo: punto perso da parte del Giocatore che ha battuto o risposto fuori campo (2.10.1.4 LTT, 12.1.1 HMO). A meno che il Giocatore avversario, nel frattempo, tocchi, in qualche modo, il tavolo con una parte del suo corpo spostandolo nel qual caso il punto va al Giocatore che ha battuto o risposto fuori campo malgrado la sua battuta o la sua risposta non siano state regolari (12.1.2 HMO, 12.1.3 HMO).

Il Giocatore blocca volontariamente la pallina: punto al suo Avversario (2.10.1.5 LTT)

Il Giocatore tocca deliberatamente, due volte in successione, la pallina: punto al suo Avversario (2.10.1.6 LTT).

Il Giocatore, che utilizza solo un lato del telaio della racchetta, tocca la pallina con il lato da non utilizzare la cui superficie non rientra nelle norme previste ai punti: 2.4.3 LTT, 2.4.4 LTT, 2.4.5 LTT (relativi alla regolarità delle coperture della racchetta): punto all'Avversario (2.10.1.7 LTT).

Qualsiasi cosa porti o indossi un Giocatore che sposti la superficie di gioco: punto all'Avversario (2.10.1.9 LTT).

La mano libera del Giocatore tocchi la superficie di gioco: punto all'Avversario (2.10.1.10 LTT).

Se, nel Doppio, si sbaglia la sequenza delle risposte: punto agli Avversari (2.10.1.11 LTT).

Se entrambi i Giocatori o le Coppie (nel Doppio) sono su sedia a rotelle per via di una loro disabilità (2.10.1.13 LTT):

- Uno di loro non mantiene il contatto tra il cuscino o la sedia e il suo fondo schiena mentre colpisce la pallina: punto all'Avversario (2.10.1.13.1 LTT, 12.1.6 HMO).

- Uno di loro tocca la superficie del tavolo con una delle due mani prima di colpire la pallina (ciò viene considerato dall'Arbitro come utilizzo di supporto aggiuntivo): punto all'Avversario (2.10.1.13.2 LTT, 12.1.7 HMO). Mentre non gli è concesso di usare il tavolo come supporto aggiuntivo prima di colpire la pallina, è consentito, invece, al Giocatore, su sedia a rotelle, toccare il tavolo con la mano che impugna la racchetta per ripristinare il suo equilibrio solo dopo aver colpito la pallina e purchè il tavolo non subisca uno spostamento (12.1.7 HMO).

- Uno di loro tocchi il pavimento con i piedi durante uno scambio: punto all'Avversario (2.10.1.13.3 LTT).

Quando due Giocatori competono su sedia a rotelle per via di una disabilità fisica, in Coppia, in un Doppio contro analoghi Giocatori disabili, il Giocatore che serve fa il suo primo servizio, il Giocatore che riceve risponde, dopodiché chiunque di loro può, indifferentemente, senza rispettare l'avvicendamento, rispondere alla giocata avversaria purchè ognuno di loro mantenga la propria posizione sulla propria metà campo che è delimitata dalla prosecuzione ideale della linea bianca verticale di mezzo, senza invadere la posizione del Compagno sia col corpo che con la sedia a rotelle. Se ciò avvenisse il punto va alla Coppia avversaria (2.8.3 LTT)

Pallina sullo spigolo del campo avverso

E' importante decidere se la pallina, che tocca uno spigolo del tavolo, fa contatto con esso sopra o sotto la sua superficie e il percorso della pallina, prima o dopo aver toccato il tavolo, può aiutare l'Ufficiale di Gara o un suo Assistente a prendere una giusta decisione. Se la pallina è passata sopra la superficie del tavolo lo spigolo è valido, ma se la pallina tocca il tavolo mentre è ancora in salita da sotto il livello della sua superficie quasi certamente tocca il lato del tavolo e non lo spigolo e quindi il punto non è buono (12.2.1 HMO).

La maggiore difficoltà sorge quando la pallina arriva dall'esterno ma sopra il livello della superficie del tavolo. In questo caso è necessario accertarsi della direzione che essa prende dopo il contatto con il tavolo. Non c'è una certezza assoluta, ma se, dopo che la pallina abbia toccato l'estremità laterale del tavolo, continua il suo viaggio verso l'alto, è ragionevole pensare che abbia toccato lo spigolo e che quindi il punto sia valido, mentre, se la sua traiettoria, dopo aver toccato l'estremità laterale del tavolo, prosegue il suo viaggio verso il basso, è molto probabile che abbia toccato non lo spigolo ma il lato del tavolo e che quindi il punto non è valido (12.2.2 HMO).

Punto dubbio

Un Ufficiale di Gara che sia certo di aver preso una decisione corretta non può cambiarla semplicemente perché i Giocatori pensino che sia sbagliata. Egli, però, potrebbe apparire troppo rigido se insistesse a supportare una decisione presa che entrambi i Giocatori o le Coppie, invece, disapprovano fortemente. C'è il rischio, inoltre, che il Giocatore o la Coppia che ha beneficiato della decisione a lui favorevole, sbaglia deliberatamente un colpo di servizio o di risposta in modo da sminuirne l'autorevolezza (12.3.1 HMO).

Una decisione non dovrebbe mai essere considerata univoca nei confronti di un Giocatore o una Coppia che vorrebbe beneficiare di una sua revisione anche se l'Avversario, o la Coppia avversaria non fa obiezioni ma, comunque, una volta presa, essa non può essere rivista se il gioco, nel frattempo, è ripreso. Eccezionalmente, quando entrambi i Giocatori o le Coppie sono unanimemente convinti che una decisione dell'Ufficiale di Gara sia sbagliata e questi non esclude, in cuor suo, di aver commesso un errore, potrebbe essere saggio, da parte sua, ritornare sulla decisione presa (12.3.2 HMO).

Se nascesse anche una se pur minima perplessità nella mente dell'Ufficiale di Gara, su una sua decisione presa, egli potrebbe concedere il beneficio del dubbio al Giocatore che avrebbe commesso un'eventuale infrazione, a condizione che abbia anche percepito che nulla osta da parte dell'Avversario. Se, invece, tema che ci possa essere anche il minimo rischio che l'attenzione del Giocatore sia stata distratta, durante il gioco, dal sospetto che il suo Avversario abbia trasgredito ai Regolamenti e non sia stato penalizzato, può decidere di chiamare il Let (12.3.3 HMO).

6.1.5 La conclusione della partita (Game)

La partita (Game) si conclude e viene vinta dal Giocatore che, per primo, conquista 11 punti, a meno che entrambi i Giocatori siano arrivati sul 10 a 10 nel qual caso la partita prosegue e viene vinta dal Giocatore che, per primo, riesce a conquistare una differenza di 2 punti in più rispetto al suo Avversario (2.11.1LTT).

6.2 La conclusione dell'Incontro (Match)

L'Incontro consiste in una serie di partite (Games) giocate, vinte o perse al meglio di un numero dispari (5 o 7) e si conclude e viene vinto dal Giocatore che ne ha un numero di vinte (3 nel caso di

Incontro al meglio di 3 su 5 e 4 nel caso di un Incontro al meglio di 4 su 7) superiore al numero di perse (2.12.1 LTT).

7 La continuità di gioco

7.1 Intervalli di gioco

Il gioco deve continuare ininterrottamente durante un Incontro ad eccezione di quando i Giocatori sono autorizzati a:

7.1.1 Godere di un breve intervallo: dopo ogni 6 punti assegnati (6, 12, 18....) dall'inizio di ogni partita (Game) per utilizzare l'asciugamani e al cambio di campo cioè al raggiungimento, da parte di uno dei due Giocatori, o della Coppia del quinto punto, nell'eventuale ultima partita dell'Incontro (Match) (3.4.4.1.2 CIB).

7.1.2 Godere di una pausa di 1 minuto: tra una partita (Game) e l'altra (3.4.4.1.1 CIB)

I Portatori di occhiali, poi, nel caso di loro appannamento, soprattutto se il clima fosse caldo e afoso, possono necessitare, e l'Arbitro può consentirli, ad ogni scambio, di una piccola sosta per pulirli (13.3.2 HMO).

I Giocatori, devono, di norma, depositare la propria racchetta sul tavolo durante l'intervallo, sia tra una partita (Game) e un'altra sia durante tutti gli intervalli autorizzati e non possono rimuoverla senza l'Autorizzazione dell'Ufficiale di Gara (3.4.2.5 CIB).

Se il Giocatore venisse autorizzato, per qualsivoglia motivo, dall'Ufficiale di Gara a rimuovere la propria racchetta dal tavolo durante queste soste, sia lo stesso Ufficiale di Gara che il suo Avversario devono avere la possibilità di rivederla prima che riprenda la Gara o, addirittura, l'Ufficiale di Gara dovrà procedere ad un nuovo controllo qualora il Giocatore fosse stato autorizzato a sostituirla da parte del Giudice Arbitro.

Eccezione alla regola di depositare la racchetta sul tavolo durante gli intervalli previsti o autorizzati si fa quando sia abbia a che fare con un Giocatore disabile la cui racchetta è legata alla sua mano tramite una cinghia per via della sua impossibilità ad impugnarla altrimenti (7.3.4 HMO).

I Giocatori non sono autorizzati ad allungare il tempo di intervallo tra una partita (Game) e un'altra rispetto a quello regolamentare e devono essere richiamati se non tornano in campo entro il tempo previsto.

Tutti gli intervalli di gioco tra una partita e l'altra hanno una durata massima di un minuto e, se i Giocatori non si avvalgono di tutto il tempo loro concesso in una pausa, non possono pretendere, però, di recuperare tale tempo nella pausa successiva. Non è obbligatorio, comunque, fare degli intervalli qualora i Giocatori fossero tutti d'accordo a riprendere immediatamente la partita (Game) successiva (13.7.1 HMO).

7.1.3 Richiesta del Time out

In aggiunta agli intervalli regolari previsti tra una partita (Game) e l'altra, ogni Giocatore o Coppia o Assistente autorizzato (3.4.4.2.1 CIB) negli Incontri Individuali, o il Giocatore o Coppia o il loro Capitano o Assistente autorizzato, negli Incontri a Squadre, sempre nell'interesse dei Giocatori, sono autorizzati a chiedere la sospensione del gioco, Time out appunto, che non può però durare più

di un minuto. La richiesta viene fatta normalmente a gesti, alzando la mano o chiamando a voce il Time out, tra un punto e l'altro, dopo l'inizio della partita (Game) (13.1.1 HMO).

A seguito di questa richiesta l'Ufficiale di Gara sospende il gioco ed alza un cartellino bianco, sollevando il braccio sopra la testa, dal lato del Giocatore o la Coppia che ne hanno fatto richiesta direttamente o tramite il loro Capitano o Assistente nel caso trattasi di un Incontro a Squadre (13.1.2 HMO).

L'Assistente dell'Ufficiale di Gara, se c'è, a seguito di ciò, piazza uno speciale cartellino, sempre bianco, che può essere identico a quello sollevato dall'Ufficiale di Gara, sulla parte del tavolo vicina al Giocatore o la Coppia richiedente (13.1.2 HMO).

La partita riprende quando questo Giocatore o Coppia siano pronti a ritornare in campo o, comunque, entro lo scadere di un minuto. Il cartellino bianco piazzato sul tavolo, viene, a questo punto, rimosso dall'Assistente dell'Ufficiale di Gara, se c'è, e, in contemporanea, lo stesso o un altro identico cartellino bianco viene piazzato vicino al segnapunti dalla parte del tavolo del Giocatore o della Coppia che hanno fatto richiesta di sospensione cioè di Time out (13.1.2 HMO).

Se il Capitano o il Consigliere o il Giocatore o la Coppia non fossero d'accordo tra loro sulla esigenza di richiedere il Time out, è il Capitano, nel caso di un Incontro a Squadre, oppure il Giocatore o la Coppia, nel caso di un Incontro Individuale, ad avere l'ultima parola (13.1.3 HMO).

Se entrambi i Giocatori o le Coppie chiedessero contemporaneamente la sospensione della partita (Game), cioè il Time out, essa potrà durare comunque, al massimo, un minuto e nessuno dei due (Giocatori o Coppie) è obbligato a tornare in campo prima della scadenza del minuto quando anche uno dei due Giocatori o Coppie decidessero di rientrare prima. E' possibile, in un Incontro (Match), richiedere solo un Time out per Giocatore o Coppia a testa (13.1.4 HMO, 3.4.4.2 CIB).

7.1.4 Abbandono dell'Area di gioco

I Giocatori devono sostare, all'interno dell'Area di gioco o nelle sue vicinanze, per tutto l'Incontro. Eccezionalmente può essere concessa, da parte del Giudice Arbitro, l'autorizzazione ad allontanarsi, tra una partita (Game) e un'altra, oppure durante una delle sospensioni autorizzate di gioco, purchè non vengano superati i 3 metri di distanza dall'Area di gioco e sempre sotto la sorveglianza dell'Ufficiale di Gara (13.6.1. HMO).

I Giocatori non possono cambiarsi di abbigliamento davanti al pubblico. Se un Giocatore avesse la necessità di cambiare un indumento perché si è strappato o è bagnato di sudore, è autorizzato a lasciare l'Area di Gioco, durante uno degli intervalli previsti, accompagnato da un Ufficiale di Gara. Il Giudice Arbitro può autorizzarlo in qualsiasi occasione ma, comunque, deve comunicare questo suo intendimento prima dell'inizio della Competizione.

7.2 Perdite di tempo

Durante una partita si richiede che il gioco sia continuo per tutta la sua durata salvo intervalli autorizzati, ma se, per esempio, la pallina dovesse uscire dall'Area di gioco, non è possibile continuare finchè non viene recuperata. Il Regolamento si prefigge l'obiettivo di evitare perdite di tempo gratuite quali, ad esempio, ripetuti rimbalzi della pallina o lunghe pause prima di effettuare il servizio oppure chiacchierate prolungate con il proprio Compagno durante un Doppio. Contrattempi da scoraggiare con fermezza dall'Ufficiale di Gara (13.2.1 HMO).

I Giocatori non sono autorizzati a ricevere suggerimenti o istruzioni dai propri Allenatori o Consiglieri dopo aver effettuato il riscaldamento; essi possono fare riscaldamento fino ad un massimo di 2 minuti e subito dopo, o anche prima dello scadere dei 2 minuti, se si ritengono pronti, devono iniziare l'Incontro a partire dalla prima partita (Game) (13.2.2 HMO).

E' compito dell'Ufficiale di Gara accertarsi che ogni interruzione del Gioco sia breve e giustificata e che i Giocatori non traggano da questa alcun personale vantaggio o possano arrecare disturbo alla concentrazione e al ritmo di gioco dei loro Avversari a seguito di una eventuale autorizzazione ottenuta in più rispetto a quelle regolarmente previste (13.3.1 HMO).

Lo scopo di evitare, il più possibile, una pausa aggiuntiva per l'utilizzo delle asciugamani durante un Incontro è quello di impedire ad un Giocatore di sfruttare questa pausa per attivare una tattica di gioco, oltre che per guadagnare tempo per riposarsi o spezzare il ritmo all'Avversario. Non ci sono ragioni per impedire ai Giocatori di asciugarsi il sudore purchè lo facciano nelle pause regolamentari e ciò per non spezzare la continuità del gioco. Continuità del gioco che già viene meno quando, ad esempio, la pallina esce dalla propria Area di gioco o un'altra, di un'altra Area di gioco, entra nella propria Area (13.3.3 HMO).

7.3 Interruzioni per danni agli impianti e alle attrezzature di gioco

7.3.1 Danni agli impianti di gioco

Se ci fossero problemi all'impianto di illuminazione o a qualsiasi altra struttura dell' Area di gioco tali da impedire o ritardare il proseguimento dell'Incontro Il Giudice Arbitro può anche decidere di trasferire l'Incontro su un altro tavolo (13.4.3 HMO).

7.3.2 Danni alle attrezzature di gioco

Una possibile causa di interruzione del gioco è dovuta a danni che possono capitare alle attrezzature di gioco (13.4.1 HMO).

Qualora la pallina dovesse rompersi o perdersi durante una Gara e deve pertanto essere sostituita, trovandosi i Giocatori ormai all'interno dell'Area di Gioco, non hanno la possibilità di sceglierla e, di conseguenza, sarà l'Ufficiale di Gara a procedere alla sua sostituzione, pallina nuova o usata che sia, attingendola tra quelle messe a sua disposizione dalla Direzione di Gara (3.4.2.1.3 CIB).

I Giocatori però, a questo punto possono consentirsi, se L'Ufficiale di Gara li autorizza, perché non sono automaticamente autorizzati (3.4.3.3. CIB, 13.4.2 HMO), una piccola parentesi di familiarizzazione con la nuova pallina, ma solo allo scopo di capirne le caratteristiche, senza però aver la facoltà, se l'Ufficiale di Gara non è d'accordo, di richiederne una in alternativa (6.2.2).

Una racchetta considerata dall'Ufficiale di Gara regolare all'inizio di un Incontro, può, durante lo stesso, danneggiarsi per svariati motivi e perdere la sua regolarità; ciò, per esempio, può succedere quando essa colpisce un ostacolo rigido creando delle gobbe sulla sua superficie. In questo caso se il Giocatore insistesse a continuare ad utilizzarla ma l'Ufficiale di Gara ha seri dubbi sulla sua regolarità, lo riferisce immediatamente al Giudice Arbitro che prenderà una decisione in modo definitivo (7.4.1 HMO).

Il Giocatore non è autorizzato a cambiare la propria racchetta durante un Incontro a meno che il danno subito da essa, in modo accidentale, non sia così grave da non poter essere più usata. Se l'Ufficiale di Gara dovesse accorgersi che un Giocatore ha cambiato, senza giustificato motivo e in

modo autonomo e, cioè, senza autorizzazione, la racchetta che stava usando nel corso di una Gara, sospende il gioco e riferisce al Giudice Arbitro che può arrivare perfino a squalificare codesto Giocatore (7.3.3 HMO, 3.5.2.5 CIB).

Qualora la racchetta dovesse essere sostituita durante un Incontro, il Giocatore che la sostituisce, se autorizzato dal Giudice Arbitro, deve mostrare la racchetta sostituita, se richiesto, sia al suo Avversario che all'Ufficiale di Gara affinché il primo la accetti e il secondo ne autorizzi l'uso (2.4.8 LTT).

Nessuna sosta può essere consentita al Giocatore per sostituire la propria racchetta seriamente danneggiata durante un incidente di gioco, perché la procedura, in questi casi, stabilisce che Egli provveda alla sua sostituzione all'interno dell'Area di gioco. Se, una volta sostituita, anche la seconda si danneggiasse, l'Ufficiale di Gara informa dell'incidente il Giudice Arbitro che deciderà le modalità con cui il Giocatore dovrà approvvigionarsi di una nuova racchetta (13.4.1 HMO).

Nel decidere se permettere di continuare ad usare una racchetta che ha subito dei danni il Giudice Arbitro deve tener conto soprattutto dell'interesse dell'Avversario in quanto la pallina potrebbe rimbalzare in modo irregolare per via del colpo inferto ad essa dal lato accidentato della racchetta (7.4.2 HMO).

Ciò, fra l'altro, potrebbe causare difficoltà anche al Giocatore che insiste ad utilizzare la racchetta che ha subito danneggiamenti assumendosene il rischio. Proprio per questo, a meno che il danno non risulti insignificante, è generalmente meglio sostituire la racchetta (7.4.2 HMO).

7.4 Sospensione di emergenza del gioco durante una partita

Durante una sospensione di emergenza del gioco il Giudice Arbitro può autorizzare, a seguito di esplicita richiesta, un supplemento di riscaldamento da far effettuare ai Giocatori anche su un tavolo diverso da quello dove si svolgerà la Gara (3.4.3.2 CIB).

7.5 Infortuni, incidenti, malanni

Se, a causa di un incidente o un infortunio o un malanno, il Giocatore non fosse in grado di continuare un Incontro, l'Ufficiale di Gara lo riferisce al Giudice Arbitro che ne può autorizzare la sospensione in emergenza per consentire al Giocatore di ricevere i primi soccorsi o di prendersi una pausa ma è importante che ci si accerti che non sia una scusa per prender fiato e, comunque, il gioco possa riprendere al più presto (13.5.1 HMO).

Nessuna sospensione del gioco può essere concessa qualora si apprenda che l'infortunio sia causato da una indisposizione o un'inidoneità prevedibile già prima che l'Incontro abbia inizio, che sia dovuta, ad esempio, ad un esaurimento preesistente che prosegue durante la Gara.

Qualora venga concessa una sosta questa deve essere la più breve possibile e non superiore ai 10 minuti; se, poi, l'infortunio dovesse provocare sanguinamento, il gioco potrà riprendere solo dopo che il Giocatore abbia smesso di sanguinare e che siano rimosse dall'Area di gioco tutte le tracce di sangue (13.5.2 HMO).

Una volta che un Giocatore abbia usufruito di una sosta per riprendersi da un infortunio o da un mancamento non gli possono essere concesse, di norma, altre pause in quell'Incontro. Eccezionalmente, però, qualora la prima sosta fosse stata di durata minima, gli si potrebbe concedere, su base emergenza, un altro breve intervallo per consentirgli di risolvere in modo

definitivo il suo problema purchè questa nuova autorizzazione non abbia a danneggiare il suo Avversario e che, comunque, la somma dei tempi di sospensione non superi i 10 minuti complessivamente (13.5.3 HMO).

Se un Giocatore, con Classifica Internazionale, non fosse in condizione di giocare un Incontro per via di una temporanea indisposizione, il Giudice Arbitro può, dopo aver consultato il Medico della Competizione o un Infermiere specializzato, permettere, a detto Giocatore, un tempo di recupero di una durata massima, comunque, di 10 minuti (13.5.4HMO).

8 L'Expedite system

L'Expedite system è il metodo attraverso il quale si evita l'eccessiva durata di una partita (Game) che può dipendere da molti fattori il più importante dei quali è la negazione del gioco inteso come spettacolo e fascino (15.1.1 HMO).

Salvo che non siano già stati acquisiti almeno 18 punti complessivi in una partita (Game), nel qual caso non si applica (2.15.2, 15.1.1 HMO), l'Expedite System viene introdotto dall'Ufficiale di Gara che, di norma, controlla il tempo e/o, se è presente, dal suo Assistente che è addetto anche allo scorrimento dei punti, dopo che siano stati conteggiati 10 minuti effettivi dall'inizio della partita senza che questa sia giunta alla sua conclusione oppure in qualsiasi momento su richiesta dei Giocatori (2.15.1, 15.1.1 HMO, 15.2.1 HMO).

Se la pallina è in gioco quando il tempo limite viene raggiunto e si deve attivare l'Expedite System lo scambio viene interrotto dall'Ufficiale di Gara che chiama il Let. Si ricomincia a servire dal Giocatore che serviva durante il gioco interrotto. Oppure, se la pallina non era in gioco, il servizio spetterà al Giocatore che riceveva nello scambio precedente (2.15.3 LTT).

Dopodiché il servizio passerà di mano alla fine di ogni punto fino alla fine della partita (Game) e conquisteranno ogni singolo punto o il Giocatore o la Coppia che, dopo il servizio, realizzeranno 13 risposte valide nello stesso scambio o, in caso contrario, i loro Avversari (2.15.4 LTT, 15.1.2 HMO).

La partita (Game) viene vinta, come nelle Gare normali, dal Giocatore o la Coppia che, per prima, realizza 11 punti o, se il punteggio andasse a 10 a 10, sono necessari, per vincerla, due punti di differenza (15.1.2 HMO).

Una volta introdotto, l'Expedite System rimane operante fino alla fine dell'Incontro (2.15.6 LTT).

9 L'Abbigliamento dei Giocatori

Il colore principale dell'abbigliamento indossato da un Giocatore deve essere decisamente differente da quello della pallina usata, anche se, per colore "principale" non si intende necessariamente quello che occupa la superficie più grande dell'indumento. La macchia di colore sulla parte anteriore della maglietta che copre solo il 40% della totalità della sua superficie può, talvolta, essere il colore dominante mentre, invece, una percentuale più ampia dello stesso colore, uniformemente distribuita, potrebbe essere meno rilevante. Lo scopo di questo presupposto è di assicurare la massima visibilità della pallina rispetto alla parte anteriore dell'indumento indossato dal Giocatore ed è per questo motivo che diventa secondario il colore dominante della parte posteriore dello stesso che, molto spesso, viene trascurato (8.1.1 HMO).

Da questo presupposto si deduce che è importante, per l'Ufficiale di Gara, determinare il colore "manifesto" dell'abbigliamento, da confrontarsi con il colore della pallina per decidere se essi contrastino sufficientemente tra di loro. Il giallo predominante su un capo di abbigliamento indossato da un Giocatore, ad esempio, non è del tutto accettabile con una pallina di color arancio, come pure una maglietta modellata in modo da avere uno sfondo tendente al bianco può essere completamente in contrasto con una pallina di colore bianco se il colore percepito di questa maglietta è chiaramente diverso da quello della pallina (8.1.2 HMO).

Non ci sono specifiche restrizioni sul colore e la grandezza degli emblemi disegnati sugli indumenti del Giocatore purché questi si intonino e non contrastino fra di loro. Sul retro della loro maglietta, ad esempio, si usa stampare quanto serve ad identificare loro stessi e la loro Società e, in un Incontro a Squadre, il nome della Squadra rappresentata; per questo obiettivo ogni colore va bene. Occorre però che tali scritte non si confondano, ad esempio, col numero di identificazione del Giocatore assegnatogli dall'Organizzazione del Torneo all'inizio delle Gare e che il Giocatore deve indossare (8.1.3 HMO).

I Giocatori o le Coppie, nel caso di un Incontro di Doppio, che si confrontano devono avere magliette di chiari differenti colori. L'Ufficiale di Gara deve risolvere ogni questione al riguardo prima dell'inizio del riscaldamento e, preferibilmente, ancora prima che i Giocatori entrino nell'Area di Gioco (8.1.4 HMO).

Un'Ufficiale di Gara che valuti che la maglietta indossata da un Giocatore o da una Coppia non sia sufficientemente differente nel colore da quella del suo Avversario chiede ad entrambi di decidere chi di loro vuole sostituirla con un'altra di diverso colore; se nessuno dei due Giocatori, o delle due Coppie fosse disponibile a cambiarla la materia passa al Giudice Arbitro che, se continua a persistere il rifiuto, decide, per sorteggio, chi deve sostituirla (8.1.5 HMO).

Uno degli obiettivi che si prefigge questa Regola è quello di consentire agli Spettatori di distinguere meglio i Giocatori tenendo conto della distanza tra il Pubblico e l'Area di Gioco. I colori, infatti, che sembrano differenti ad una certa distanza, per esempio all'interno dell'Area di Gioco, possono apparire alquanto identici se visti da fuori o, addirittura, dalla postazione degli Spettatori e le magliette dei Giocatori, proprio per questa esigenza, è preferibile siano differenti rispetto al colore di base piuttosto che nelle varianti dello stesso colore (8.1.6).

La maglietta del Giocatore può riprodurre qualsiasi disegno o testo purché questi non causino offesa al decoro e alla morale o comunque discredito alla Competizione. Il Giudice Arbitro è responsabile della valutazione di ciò che è e ciò che non è accettabile per qualsiasi ragione. Esempi di simboli da escludere possono essere quelli rappresentanti disegni osceni o slogan politici in qualsiasi lingua (8.2.1 HMO).

I Giocatori della stessa Associazione che fanno Coppia in un Incontro Internazionale sono autorizzati ad indossare abbigliamento di diversa fabbricazione purché il colore di base sia lo stesso e siano autorizzati dalla loro Associazione. Nei Campionati del Mondo, Olimpici e Paraolimpici, però, i Giocatori della stessa Associazione devono essere vestiti in modo uniforme con eventuale eccezione per i calzini, scarpe, numero, dimensione, colore e disegno pubblicitario (8.2.2 HMO).

Il vestiario di un Giocatore può portare ulteriori messaggi pubblicitari rispetto al logo e alla griffe del Produttore salvo alcuni tipi di prodotti. Questi messaggi hanno dei limiti nelle dimensioni, nel numero e, talvolta, nel tipo di disegno e non devono essere talmente vistosi o luminosi da infastidire o offendere l'Avversario (8.3.1 HMO).

E' l'Ufficiale di Gara che, di solito, per primo, è in grado di valutare se l'abbigliamento dei Giocatori è in linea con il Regolamento. Se Egli ha qualche dubbio sulla sua regolarità deve informare il Giocatore che, se accetta la contestazione e provvede a modificare o sostituire l'indumento, il problema è risolto, altrimenti consulta il Giudice Arbitro (8.4.1 HMO, 5.4 HMO)

E' spesso materia di discussione se la decisione del Giudice Arbitro in merito alla regolarità dell'abbigliamento di un Giocatore possa essere impugnata da un punto di vista legale (8.4.2 HMO.); esistono comunque sufficienti Regole per portare avanti, se necessario, le proprie ragioni.

Sebbene sia ragionevole aspettarsi dall'Ufficiale di Gara una presa di posizione su eventuali dubbi da questi manifestati in merito alla regolarità dell'abbigliamento di un Giocatore, il Giudice Arbitro può indagare, a sua volta, guardandosi attorno, di tanto in tanto, l'esistenza di eventuali anomalie. Ciò deve essere fatto il più presto possibile soprattutto quando trattasi di prendere decisioni in merito al divieto di indossare un abbigliamento regolarmente omologato in precedenti Competizioni (8.4.3 HMO).

Nel prendere decisioni in merito alla regolarità dell'abbigliamento e altri accessori indossati o portati con se da un Giocatore, il Giudice Arbitro deve usare lo stesso metro di giudizio rispetto a tutti i Giocatori della stessa Competizione facendo riferimento agli standards adottati in Competizioni analoghe (8.4.4 HMO).

I Regolamenti parlano genericamente di normale abbigliamento o di abbigliamento standard ma non escludono la possibilità di indossare, ad esempio, copricapi di qualsivoglia tipo o pantaloncini attillati del tipo di quelli adottati nel ciclismo e il Giudice Arbitro deve decidere, in quella Competizione, cosa sia permesso e cosa non sia permesso partendo dal presupposto di salvaguardare l'immagine sportiva. Il copricapo indossato per motivi religiosi o per prevenire impedimenti alla vista per via dei capelli troppo lunghi che potrebbero, cadendo sugli occhi, disturbarla, è accettabile anche se molti Giudici Arbitri non permettono di portare, ad esempio, caschi del tipo di quelli indossati dai Giocatori di Baseball con la visiera rivolta all'indietro (8.4.5 HMO).

Alcuni Giocatori portano pantaloncini attillati, sotto i normali pantaloncini, del tipo di quelli usati dai ciclisti adducendo l'esigenza di tenere i muscoli al caldo. Questa tenuta è generalmente accettata però si raccomanda che abbiano lo stesso colore soprattutto quando il primo, quello attillato che, comunque, non deve avere nessuna scritta o marchio, sia particolarmente logoro (8.4.6 HMO).

Se un Giocatore protesta perché improvvisamente abbagliato da oggetti indossati dal suo Avversario come, ad esempio, collanine d'oro o braccialetti che brillano e riflettono più del dovuto la loro luce, l'Ufficiale di Gara deve chiedere al Giocatore che li indossa di toglierseli. Se questa richiesta non viene accolta viene coinvolto il Giudice Arbitro il quale ha l'ultima parola in merito ignorando eventualmente l'irrelevante scusa campata dal Giocatore che li indossa e cioè, ad esempio, che essi sono stati indossati regolarmente, senza contestazione alcuna, in Manifestazioni analoghe (8.4.7).

Il Giocatore non può tenere indossata la tuta o parte di essa durante un Incontro anche se, in certi casi, il Giudice Arbitro può dare il permesso di tenerla. Un esempio può essere quello della temperatura dell'ambiente dove si svolge la Gara particolarmente freddo con conseguente rischio di uno strappo ai muscoli oppure di una gamba precedentemente infortunata o ferita che il Giocatore, anche per motivi estetici, preferisce lasciare coperta. Se la tuta resta indossata da un Giocatore durante una Gara essa deve comunque rispettare le Regole standard previste per l'abbigliamento da

indossare in una Gara. Il Giocatore afflitto da disabilità fisica, sia in piedi che su sedia a rotelle, può tenere indossati i pantaloni della tutta (sono esclusi i Jeans) (8.5.1 HMO).

10 Raccomandazione ai Giocatori

Prima di entrare nell'Area di gioco

Assicurarsi che l'abbigliamento indossato sia completo e regolare. Esso consiste essenzialmente di:

una maglietta a manica corta o senza manica
un paio di pantaloncini (o gonnellino per le Giocatrici) corti.
un paio di calze e di scarpe.

Altro vestiario non è ammesso senza il consenso del Giudice Arbitro (3.2.2 RCB)

In un Incontro a Squadre il nome del Capitano, Giocatore o no, deve essere comunicato in anticipo all'Arbitro (3.3.3.5 CIB).

Depositare tutti i bagagli a mano e gli altri effetti personali al suo esterno e assicurarsi di avere a disposizione tutto l'equipaggiamento necessario per disputare l'Incontro e cioè:

la racchetta
l'asciugamano (opzionale) da lasciare poi nell'apposito contenitore senza che sporga al suo esterno.
il numero attaccato sul retro della maglietta.

All'interno dell'Area di gioco e durante l'Incontro

Depositare la propria racchetta sul tavolo tra una partita (Game) e l'altra.
Evitare perdite di tempo nelle pause previste per l'utilizzo dell'asciugamano.

11 Consigli ai Giocatori

Il Giocatore può ricevere suggerimenti nell'intervallo tra una partita (Game) e l'altra o durante una qualsiasi sospensione autorizzata dell'Incontro, ma non tra la fine del riscaldamento e l'inizio dell'Incontro, durante la sosta per l'utilizzo dell'asciugamano o mentre sta recuperando la pallina (16.1 HMO).

Negli Incontri a Squadre i Giocatori possono ricevere consigli da chiunque sia autorizzato a stare in panchina ma, negli Incontri Individuali essi possono riceverli esclusivamente dalla Persona segnalata dal Giocatore o dalla Coppia e autorizzata dall'Ufficiale di Gara prima dell'Incontro (Trattasi normalmente, del loro Allenatore o, comunque, del loro Consigliere (16.2 HMO).

Nel Doppio, se una Coppia è composta da Giocatori di Società o Nazionalità diverse, ogni Giocatore può nominare un suo Allenatore o Consigliere che, a loro volta, vengono autorizzati dal Direttore di Gara. Questi Allenatori o Consiglieri sono visti come un'unica entità in grado di dare suggerimenti e, pertanto, un'ammonizione propinata ad uno dei due colpisce entrambi e, anche se solo uno dei due suggerisse consigli sleali o irregolari, se recidivo, dopo la prima ammonizione, provoca l'espulsione di entrambi (16.2 HMO).

Quando un Allenatore, o un Assistente, dà, ad un Giocatore, un consiglio irregolare, viene ammonito dall'Ufficiale di Gara che solleva il cartellino giallo affinché sia chiaramente visibile che egli ha commesso una scorrettezza, ma questi non è tenuto a lasciare l'Area di gioco. In un Incontro a Squadre ogni ammonizione riguarda tutti gli Allenatori e Assistenti autorizzati di quella Squadra ossia, in pratica, tutta la panchina. Se, a seguire, un Allenatore o un Assistente di questa Squadra viene colpito da una seconda ammonizione l'Arbitro, sollevando il cartellino rosso intima loro di allontanarsi dalla panchina. Non è possibile sostituire un Allenatore o un Assistente espulsi dall'Area di gioco (16.3 HMO).

Un Allenatore o un Assistente espulso deve allontanarsi dall'Area di gioco in modo che non gli sia più possibile in qualche modo dare suggerimenti per quell'Incontro. Nelle Gare Individuali non possono riprendere il loro posto fino alla fine dell'Incontro. Se si rifiutano di lasciare l'Area di gioco o si sistemano nei suoi pressi prima che la Gara sia finita l'Ufficiale di Gara informa del fatto il Giudice Arbitro (16.4 HMO).

Vari tentativi non sempre classificabili nel loro contenuto possono essere fatti da un Allenatore o da un Assistente per entrare in contatto di un Giocatore attraverso messaggi vocali durante la Gara non previsti dal Regolamento. In ogni caso l'Ufficiale di Gara deve distinguere se trattasi di suggerimenti o solo di incoraggiamenti. Se dovessero essere dall'Ufficiale di Gara considerati consigli e non incoraggiamenti, anche se non sono dati a voce, perché anche un gesto con le mani può avere un significato per un Giocatore che si possa tradurre in un consiglio, e, anche se difficilmente interpretabili sulla loro capacità di influenzare il gioco, devono indurlo ad intervenire prontamente per neutralizzarli (16.5 HMO).

Il mancato rispetto dei Regolamenti prevede provvedimenti che possono arrivare fino ad infliggere un punto di penalizzazione ad un Giocatore nel caso di suggerimenti illeciti; ma questo tipo di provvedimento è limitato a situazioni dove sia chiaro che è il Giocatore a chiedere suggerimenti. Sarebbe ingiusto infatti infliggere a un Giocatore punti di penalizzazione per aver ricevuto dei suggerimenti indebiti magari anche non sollecitati e forse anche non voluti; giusto invece ammonire direttamente l'Allenatore o l'Assistente scorretto (16.6 HMO).

12 Comportamento dei Giocatori, Allenatori e Assistenti

Il Giocatore deve evitare di farsi squalificare per cattivo comportamento che, fortunatamente, è pur sempre un evento di tipo eccezionale. Invece è più frequente per lui il caso di essere richiamato per una generica trasgressione o, ancora peggio, per contumacia quando manifesta una continua indisponibilità al rispetto delle Regole.

Un esplicito, deliberato e sleale comportamento dei vari protagonisti di un evento sportivo quale può essere quello riguardante il Tennis da tavolo non è di solito molto frequente e, comunque, coinvolge solo una minoranza di Persone; ma i loro effetti possono veramente essere dannosi a questa disciplina sportiva e spesso di difficile controllo. I cattivi comportamenti, infatti, assumono molte forme e non sono facilmente classificabili in specifici canoni gestibili attraverso Regole codificate che definiscono i Principi generali di comportamento, perché sono spesso materia affidabile solo al buon senso comune (17.1.1 HMO).

I Giocatori devono fare del loro meglio, ma in modo leale, per concludere e aggiudicarsi un Incontro e non ritirarsi prima della sua conclusione salvo se per infortunio o per sopravvenuta indisposizione (3.5.3.1 CIB).

E' buona norma che il Giocatore eviti di comportarsi in modo scorretto nei confronti dell'Avversario, oppure che non adotti un atteggiamento offensivo nei confronti degli Spettatori usando, ad esempio, un linguaggio improprio o colpendo violentemente la pallina, mandandola fuori dell'Area di Gioco o lanciando la racchetta contro le transenne o sul tavolo; azioni queste destinate a creare discredito allo Sport e, in particolare, al Tennis da Tavolo (17.1.2 HMO, 3.5.2.1 CIB).

Un esempio di condotta scorretta è lo schiamazzo eccessivo durante il gioco. Esaltazione, urla esagerate ripetute in continuazione, ad esempio, da parte di un Giocatore tutte le volte che fa un punto vincente, noia, sproloqui eccessivi con conseguenti epiteti irripetibili tutte le volte che sbaglia un colpo (17.1.4 HMO).

Un altro esempio di cattivo comportamento è la volgare mancanza di rispetto nei confronti dell'Ufficiale di Gara da parte di Giocatori o degli Allenatori che, con insistenza, dimostrano di disapprovare le sue decisioni. Essi, con ripetute proteste, se la prendono anche con il Segnapunti, se c'è, e quando questo ruolo non venga svolto direttamente dall'Ufficiale di Gara. Questo comportamento ne sminuisce l'autorità incidendo talvolta sull'andamento della stessa Gara (17.1.5 HMO).

Avvertimenti

Il Giocatore deve evitare di comportarsi in modo così grave o vituperabile da costringere l'Ufficiale di Gara ad un intervento formale. La maggior parte dei Giocatori, infatti, e per fortuna, sono muniti di una certa consapevolezza, per cui sono rari i casi nei quali si arrivi all'ammonizione (17.2.1 HMO).

Quando, tuttavia, un Giocatore provocasse il suo Avversario o il Pubblico o facesse qualcosa contraria ai comportamenti leali da tenere nella pratica di uno Sport e quindi che possano andare a detrimento dello stesso, è giusto sia ammonito e avvertito che successivi analoghi comportamenti potrebbero sfociare in una ammonizione più pesante (17.2.2 HMO).

Questa prima ammonizione resta valida fino alla fine dell'Incontro, se individuale, oppure, negli Incontri a Squadre, resta a carico della Squadra per cui ogni successiva ammonizione comporta un punto di penalizzazione (17.2.3HMO, 17.2.4 HMO).

Penalizzazioni

Quando un Giocatore, che è stato formalmente ammonito, commette un'ulteriore infrazione nello stesso Incontro, viene punito dall'Ufficiale di Gara con un punto di penalizzazione da assegnare al suo Avversario e, nel caso di una terza ammonizione, con due punti di penalizzazione. Se questo cattivo comportamento continua sarà il Giudice Arbitro a decidere quali ulteriori provvedimenti prendere (17.3.1 HMO).

Il punto di penalizzazione inflitto ad un Giocatore alla fine di una partita (Game) o il secondo dei due punti di penalizzazione inflitti quando al suo Avversario sarebbe sufficiente per vincere solo uno dei due punti, verranno presi in carico dalla partita successiva nel caso di Incontro Individuale per cui la partita successiva inizierebbe da 1 a 0 a favore dell'Avversario. In questo caso il Giocatore che servirà sarà quello che avrebbe dovuto servire se la partita fosse iniziata sullo 0 a 0 ma con la differenza che servirà ancora solo una volta prima di cedere il servizio all'Avversario. Se

dovesse invece trattarsi dell'ultima partita dell'Incontro il punto di penalizzazione potrebbe restare inutilizzato (17.3.3 HMO).

In un Incontro a Squadre ammonizioni e penalizzazioni non scontate vengono prese in carico dal successivo Incontro Individuale. Una Coppia di Doppio è considerata penalizzata come se fosse incorsa nella più alta tra le penalizzazioni subite dall'uno o dall'altro dei Giocatori della Coppia; in tal modo, se un Giocatore ha subito la prima ammonizione in un Incontro precedente e l'altro, invece, è incorso in un punto di penalizzazione, la prima nuova penalizzazione che subirebbe la Coppia sarebbero due punti di penalizzazione. Una ammonizione o una penalizzazione comminata alla Coppia durante questo Incontro di doppio si ripercuoterà nell' Incontro individuale successivo solo del Giocatore che l'ha subita (17.3.4 HMO).

Il seguente esempio chiarisce questo caso: in un Incontro a Squadre che preveda 4 singoli e un doppio, i Giocatori A e B sono in Coppia nel Doppio. Nel loro precedente Incontro di Singolare A è stato ammonito e B ha avuto un punto di penalizzazione. Nella seconda partita del Doppio A rompe intenzionalmente la pallina calpestandola causando alla Coppia A e B 2 punti di penalizzazione inflitti dall'Arbitro. Nel loro successivo incontro di Singolare ogni Giocatore avrà in carico un punto di penalizzazione perché A ha sommato all'ammonizione del Singolare precedente 2 punti di penalizzazione nel Doppio mentre B che aveva già avuto un punto di penalizzazione nel suo Singolare precedente ha aggiunto 2 nuovi punti di penalizzazione ma solo A, che ha calpestato la pallina, si trascina dietro nel successivo incontro, il peso dei 2 punti di penalizzazione.

In un Incontro a Squadre vengono annotate, con le relative motivazioni, le ammonizioni comminate da riportare nei successivi Incontri. Ciò consente di monitorare la persistente cattiva condotta di un Giocatore, con magari una breve descrizione dell'evento, a giustificazione di eventuali provvedimenti a suo carico (17.3.5 HMO).

E' impraticabile l'eventualità che un Allenatore subisca punti di penalizzazione come pure sarebbe ingiusta la penalizzazione di un punto a un Giocatore per una protesta del suo Allenatore. Se, dopo un'ammonizione formale, l'Allenatore continua a comportarsi in modo irregolare viene di norma accomodato fuori dall'Area di gioco fino alla fine dell'Incontro (17.3.6 HMO).

Se il Giocatore si fa segnalare per la sua continua cattiva condotta, dopo essere stato caricato di 2 punti di penalizzazione, può essere squalificato dal Giudice Arbitro nel caso si verifichi una sua nuova scorrettezza. Nei casi più seri egli può anche essere segnalato, attraverso una relazione, alla sua Associazione di appartenenza (17.4.1 HMO).

13 Pubblicità

Le promozioni pubblicitarie sugli indumenti degli atleti sono limitate a:

Nome del produttore dei capi e relativa griffe, il tutto entro un'area di 24 centimetri quadrati (3.2.5.10.1 CIB).

Non più di 6 per Atleta separate tra loro e con una dimensione complessiva non superiore ai 600 centimetri quadrati, sparsi sul davanti, sul di dietro e sulle spalline della maglietta con non più di quattro messaggi sul davanti (3.2.5.10.2 CIB).

Non più di 2 messaggi entro un'area totale complessiva di 400 centimetri quadrati nel retro della maglietta (3.2.5.10.3 CIB).

Non più di 2 messaggi in un'area totale complessiva non superiore ai 120 centimetri quadrati solo sul davanti e ai lati dei pantaloncini dei Giocatori e del gonnellino delle Giocatrici (3.2.5.10.4 CIB).

3.2.5.11 Messaggi pubblicitari attorno ai numeri dei Giocatori devono essere contenuti entro un'area complessiva di 100 centimetri quadrati (3.2.5.11 CIB).

14 Calcolo della Classifica nelle Gare a Gironi

Il calcolo per la compilazione della classifica di una Gara a Gironi è spesso oggetto di errate interpretazioni malgrado che esso si basi su principi di elementare comprensione (2.3.1 HTR).

La norma di base vuole che, per definire la posizione in classifica di ognuno dei Giocatori del Girone, si inizi a confrontare i risultati fra di loro partendo dal livello più alto di una Gara e cioè l'Incontro (Match) per scendere poi a livello della partita (Game) e quindi a livello del punto (Point) fermo restando che, a parità di punteggio, vale il risultato dello scontro diretto.

L'unica novità rispetto alle Regole precedenti è quella che stabilisce che, se un Incontro, seppure iniziato, non viene concluso esso viene considerato, ai fini della classifica, come un Incontro non disputato.

La regola prevede inoltre che al Vincitore dell'Incontro vadano 2 "Punti Incontro" sia se questo sia stato giocato per intero sia che l'Avversario abbia rinunciato a giocare; al Giocatore che ha perso l'Incontro giocandolo comunque per intero, invece, va 1 "Punto Incontro" mentre nessun "Punto Incontro" viene attribuito al Giocatore che abbia rinunciato a giocare l'Incontro o se, pur iniziandolo a giocare, non lo abbia condotto a termine (2.3.2 HTR).

Nel calcolo della classifica finale del girone la situazione più facile che possa presentarsi è quella descritta nella "figura 1" dove ciascun Giocatore del Girone ha un punteggio diverso dagli altri.

Se i Giocatori B e D di un Girone, a parità di punti conquistati, si contendessero la prima posizione in classifica mentre, a loro volta, i Giocatori A e C, anch'essi a parità di punti, si contendessero la terza posizione, la regola prevede che sia il risultato degli scontri diretti a deciderne le rispettive posizioni nel senso che, se D avesse battuto B e A avesse battuto C le posizioni finali di classifica per quel Girone sarebbero quelle indicate nella "figura 2" (2.3.3 HTR).

Potrebbero però presentarsi situazioni più complicate da dipanare come quella, ad esempio, rappresentata nella "figura 3" dove C, con 3 Incontri persi, va ad occupare la posizione numero 4 della classifica, mentre per A, B e D, tutti con 5 punti, la definizione delle relative posizioni in classifica ha bisogno di un'ulteriore rivisitazione (2.3.4 HTR).

Il primo passo da compiere è quello di escludere da qualsiasi conteggio i risultati degli Incontri disputati da C, come si può rilevare nella "figura 4", quindi, visto che ognuno di questi 3 Giocatori continua ad essere accreditato dello stesso punteggio e cioè di 3 "Punti Incontro", è necessario riportare fra di loro le partite vinte e quelle perse da ciascuno. Da questa relazione si evince che il rapporto di A e B è di 4/5, quello di B e D è di 5/3 e quello di D e C è di 3/4 e di conseguenza la classifica finale sarà: 1° il Giocatore B, 2° il Giocatore A, 3° il Giocatore D e 4° il Giocatore C.

Se poi, in una situazione ancora più complessa, come quella riportata nella "figura 5", dopo aver collocato comunque nella posizione numero 4 della classifica il Giocatore C, restasse inalterato il

rapporto di 3 “Punti Incontro” ciascuno per gli altri Giocatori A, B e D ma non solo, fosse uguale anche il rapporto di 5 “Punti Partita” per tutti e tre e quindi non è possibile, con queste relazioni, ancora definire le singole posizioni di classifica, il prossimo passo da compiere sarà quello di analizzare il rapporto dei singoli “punti” fatti e subiti. Eliminati, come da regola, tutti i risultati di C, già relegato al 4° posto in classifica e confrontando i punti vinti e persi da ognuno in ogni partita disputata, si ottiene la classifica definitiva che è quella riportata nella “figura 6” (2.3.5 HTR).

Infine, come si può rilevare nella “figura 8”, dato che il Giocatore D ha commesso un’Azione illegale durante un Incontro e , per questo motivo, lo ha perso per 3 a 1, contro C, la situazione si presenterebbe come evidenzia la “figura 7” dove il risultato dell’Incontro incriminato è indicato in corsivo. Non ci sono cambiamenti nel rapporto tra Incontri vinti da A, B e C, ma D, che non ha vinto l’Incontro contro C perché penalizzato e che ha un totale di 4 “Punti Incontro” e che quindi si piazzerebbe al secondo posto con A e C, per via di questo incontro non finito, viene relegato al 4° posto.

	A	B	C	D	punti	Relazione	Pos.
A		3 - 2	3 - 0	3 - 1	6	3,00	1
B	2 - 3		3 - 0	2 - 3	4	1,17	3
C	0 - 3	0 - 3		1 - 3	3	0,12	4
D	1 - 3	3 - 2	3 - 1		5	1,34	2

Figura 1

	A	B	C	D	punti	Relazione	Pos.
A		1 - 3	3 - 0	1 - 3	4	0,84	3
B	3 - 1		3 - 2	0 - 3	5	1,00	2
C	0 - 3	2 - 3		3 - 1	4	0,72	4
D	3 - 1	3 - 0	1 - 3		5	1,75	1

Figura 2

	A	B	C	D	punti	Relazione	Pos.
A		3 - 2	3 - 0	1 - 3	5		??
B	2 - 3		3 - 2	3 - 0	5		??
C	0 - 3	2 - 3		1 - 3	2		4
D	3 - 1	0 - 3	3 - 1		5		??

Figura 3

	A	B	C	D	punti	Relazione	Pos.
A		3 - 2		1 - 3	3	0,80	2
B	2 - 3			3 - 0	3	1,67	1
C					2	===	4
D	3 - 1	0 - 3			3	0,75	3

Figura 4

	A	B	C	D	punti	Relazione	Pos.
A		3 - 2		2 - 3	3	1,00	??
B	2 - 3			3 - 2	3	1,00	??
C							4
D	3 - 2	2 - 3			3	1,00	??

Figura 5

	A	B	C	D	punti	Relazione	Pos.
A'		9,-7,8,-7,6 (3 - 2)		9,-4,-6,7,-10 (2 - 3)	3	89/95 = 0,94	3
B	-9,7,-8,7,-6 (2 - 3)			12,-9,6,-8,11 (3 - 2)	3	100/98 = 1,03	2
C							4
D	-9,4,6,-7,10 (3 - 2)	12,9,-6,8,-11 (2 - 3)				101/97 = 1,04	1

Figura 6 (tra parentesi i games)

	A	B	C	D	punti	Relazione	Pos.
A		1 - 3	3 - 0	1 - 3	4		
B	3 - 1		3 - 2	0 - 3	5		1
C	0 - 3	2 - 3		3 - 1	4		
D	3 - 1	3 - 0	1 - 3		4		

Figura 7

	A	B	C	D	punti	Relazione	Pos.
A			3 - 0	1 - 3	3		2
B							1
C	0 - 3			3 - 1	3		3
D	3 - 1		1 - 3		2		4

Figura 8

15 Contestazioni e i ricorsi

Nessun accordo tra Giocatori, in un Incontro Individuale, o , tra Capitani di Squadra, in un Incontro a Squadre, può modificare una decisione presa, su una questione di fatto riguardante l'interpretazione delle Leggi o Regolamenti o relativa alla conduzione di un Incontro o di un Torneo, dall'Ufficiale di Gara o da un Giudice Arbitro o dalla Commissione Organizzatrice del Torneo (3.3.3.1 CIB).

Nessun reclamo può essere inoltrato al Giudice Arbitro contro una decisione di fatto presa dall'Ufficiale di Gara o alla Commissione Organizzatrice del Torneo su una questione di interpretazione delle Leggi o dei Regolamenti (3.3.3.2 CIB).

Un Giocatore o il suo Capitano, nel caso di un Incontro a Squadre, può appellarsi contro ciò che egli ritenga essere una errata interpretazione dei Regolamenti da parte dell'Ufficiale di Gara, ma non può mettere in discussione la designazione di un Ufficiale di Gara fatta dall'Autorità designatrice e cioè il Giudice Arbitro. Un eventuale appello relativo a una contestata interpretazione dei Regolamenti da parte di un Ufficiale di Gara può essere presentato al Giudice Arbitro la cui decisione è definitiva su ogni questione riguardante l'interpretazione dei Regolamenti (4.6 HMO) (3.3.3.3 CIB).

Un appello può essere inoltrato, inoltre, alla Commissione Organizzatrice del Torneo contro una decisione del Giudice Arbitro relativa ad una questione non prevista dalle Leggi o dai Regolamenti. La decisione di quest'ultima è definitiva e inappellabile (3.3.3.4 CIB):.

Qualora però il Giocatore o il suo Capitano, nel caso di un Incontro a Squadre, pensino che anche il Giudice Arbitro abbia preso una cantonata nell'interpretazione dei Regolamenti hanno diritto a fare ricorso, tramite l'Associazione dei Giocatori, alla Commissione Regolamenti I.T.T.F. la quale può introdurre nuove Regole prendendo spunto da questi specifici ricorsi, se li ritiene, in qualche modo, fondati, ma non può cambiare la decisione già presa da un Giudice Arbitro relativa a questo specifico ricorso. Un appello può essere rivolto inoltre alla Direzione Commissione Tornei su qualsiasi materia non prevista dai Regolamenti (4.6.2 HMO).

Nel caso di eventuali reclami relativi ad un Incontro Individuale il Giudice Arbitro deve trattare solo col Giocatore o con la Coppia (nel caso di Doppio) perché il Capitano della Squadra o l'Allenatore, in questo caso, non hanno alcuna autorità per intercedere a favore dei loro Giocatori e solo relativamente ai Regolamenti attinenti all'evento contestato salvo utilizzare eventuali interpreti qualora ci siano difficoltà di comprensione tra di essi. Nel caso di un Incontro a Squadre, invece, ogni reclamo fatto da un Giocatore che non sia supportato dal Capitano della Squadra verrà ignorato dal Giudice Arbitro (4.6.3 HMO).

Sulla eventuale richiesta da parte di un Giocatore di sostituzione dell'Ufficiale di Gara alla conduzione di un Incontro, se è vero che il Giudice Arbitro debba essere pronto ad usare la sua autorità per redimere ogni contestazione riguardante quest'ultimo fino al punto di sostituirlo se questo fosse un modo per risolvere la questione (4.7.1 HMO) il problema di fondo è capire se la designazione di un Ufficiale di Gara o il mantenere un Ufficiale di Gara regolarmente designato a dirigere una Gara consenta la sua regolare conclusione e di pervenire ad un risultato. Se, infatti, si dimostra che un Ufficiale di Gara opera correttamente e con coerenza e non mostra segni di parzialità nei confronti di chicchessia, è irragionevole per il Giudice Arbitro sostituirlo anche perché

si potrebbe pensare che tale decisione possa andare a discapito di un Giocatore piuttosto che di un altro (4.7.2 HMO)

Le lagnanze di un Giocatore relative al fatto che un Ufficiale di Gara sia troppo rigido nell'applicazione delle Leggi e dei Regolamenti o che sia stato oggetto di una precedente protesta non giustificano automaticamente la sua delegittimazione a dirigere un Incontro al quale il Giocatore che lo contesta prende parte. Così come pure la discussione fra un Giocatore o il suo Capitano e un Ufficiale di Gara durante un Incontro, per quanto possa essere prolungata, non può essere motivo valido per la sostituzione di quest'ultimo (4.7.3 HMO).

Errori occasionali fatti da un Ufficiale di Gara, specialmente se corretti immediatamente, non giustificano la sua sostituzione ed è generalmente sbagliato, da parte di un Giudice Arbitro, non intervenire, durante un Incontro, se questi errori dovessero essere frequenti a tal punto da pregiudicarne il risultato. Anche perché, inoltre, ci sono casi in cui è necessario fare molta attenzione, soprattutto quando si ha a che fare con degli Incontri successibili di eccessiva spettacolarizzazione da parte del Pubblico (4.7.4 HMO).

Se, e solo se, il Giudice Arbitro si convinca che insistere, durante un Incontro, a mantenere a dirigerla l'Ufficiale di Gara designato è probabile che possa pregiudicare il giusto risultato perché questi ha ormai perso la fiducia da parte dei Giocatori, a suo insindacabile giudizio può sostituirlo con un altro avendo cura però che il cambio avvenga nella più assoluta semplicità spettando comunque al Giudice Arbitro spiegarne le ragioni che lo hanno spinto a questa decisione e evitando soprattutto qualsiasi tipo di pubblicizzazione o di essere coinvolto in giudizi critici (4.7.5 HMO).

Se un Ufficiale di Gara dovesse essere sostituito per aver preso durante un Incontro troppe decisioni sbagliate, il punteggio risultante fino a quel momento non può essere cambiato se tali decisioni siano relative a fatti attinenti quell'Incontro presi sotto la sua giurisdizione. Se tali decisioni, invece, dipendevano da cattiva interpretazione di Leggi e Regolamenti o erano prese al di fuori della sua giurisdizione il Giudice Arbitro può prendere in considerazione anche l'ipotesi di rigiocare l'Incontro oggetto della contestazione il cui risultato è stato influenzato da questa cattiva interpretazione. Ma, di solito, si procede dal punteggio raggiunto fino a quel momento (4.7.6 HMO).

16 Sanzioni

L'Associazione che ospita un Giocatore in una Manifestazione Internazionale nella quale quest'ultimo rappresenta ufficialmente la propria Associazione, non può operare, nei suoi confronti, alcuna sanzione, in caso di infrazione ai Regolamenti, oltre a quelle specifiche della Competizione, previste dai Regolamenti specifici per quella Gara (1.21.3.1, 1.21.3.1.1 COS).

17 La Commissione Atleti (Athletes Commission)

Il Consiglio di Amministrazione della I.T.T.F. (Board of Directors) è composto da un Presidente, un Vice Presidente Esecutivo, dai Presidenti delle varie Federazioni Continentali, dal Presidente della Commissione Atleti e da 32 Rappresentanti delle Associazioni Nazionali.

I Presidenti delle Commissioni vengono invitati alle riunioni annuali dell'A.G.M. (Annual General Meeting) e del Consiglio di Amministrazione I.T.T.F. (Board of Directors) come Consulenti esperti ma senza il diritto di voto.

Il Presidente della Commissione Atleti è Membro, senza il diritto di voto, della Commissione Esecutiva (Executive Committee) che ha l'incarico di disbrigare tutti gli impegni correnti e urgenti relazionando il Consiglio di Amministrazione (1.5.3.1).

La Commissione Atleti viene nominata dal Consiglio di Amministrazione I.T.T.F. ed ha il compito di tenerlo aggiornato sullo sviluppo del Tennis da Tavolo nel Mondo e, in particolare, tramite anche la Commissione Junior, sullo sviluppo e il coordinamento delle attività Giovanili, inclusi i Campionati del Mondo Giovanili (1.13.1.2 COS).

La sua missione, inoltre, è quella di rappresentare il punto di vista degli Atleti e far sentire la loro voce all'interno della I.T.T.F.

La Commissione Atleti è composta da 11 Membri di cui:

- 5 eletti durante i Campionati del Mondo
- 1 eletto durante i Campionati del Mondo Para
- 5 nominati dalla Commissione Esecutiva

Gli Atleti facenti parte della Commissione Atleti devono avere almeno 16 anni di età e non devono aver mai subito condanne per "doping".

Essi durano in carica 4 anni e sono rieleggibili. Nel caso di loro inattività all'interno della Commissione vengono sostituiti dopo 2 anni dalla Commissione Esecutiva.

